

「鉄拳」vs.「バーチャファイター」宿命のライバルが激突する!

ドリームキャスト



「鉄拳」vs.「バーチャファイター」
宿命の対決迫る!
前編・最強の名はどちらの手に!?

ドリームキャストから
読ませる
特別連載企画

もう一度 「サクラ大戦3」

巴里花組声優陣が語る◎エピソード
第1回/エリカ・フォンティースと日高のり子

読者企画 番外編
「サクラ大戦3」メカニック特別対談
明貴美加 vs. オーバーワークス

特別企画 2
ちょっと!
なぜなら? 探検隊 特別編
ブロードバンド
アダプターで常時接続

特別企画 3
ドリームキャスト他機種見聞録
魔剣と
ヴァンパイアナイト
ギルティギアX
The Fatal Attraction
EVE/ナコルル -あつちからのあつちのり-
プレス、オブ ファイア -電撃戦士-

ネット最速・最強のニュース!
GAMESPOT
JAPAN
www.zdnet.co.jp/gamespot/

ドリームキャスト者レース
ソフト購入に超お役立ち!
全ドリームキャストタイトル
読者ランキング

もっと! なぜなら探検隊
みんなの疑問に突撃
コスプレグッズ最前線
こんなにスゴい最新コスプレ商品~

注目のドリームキャスト大攻略!
Pia♥キャロットへようこそ!! 2.5
ファンタースター オンライン Ver.2
コンフィデンシャルミッション
クレイジータクシー2
エクソダスギルティネオス

燃えてるぜ! ドリームキャスト! ドリマガ特報

ついに「**シェンムーII**」
完成!

サンプルROMを鈴木裕と語る!

注目タイトル目白押し!

スーパーロボット大戦α
for Dreamcast

ぐるぐる温泉2/AIR

エルドラドゲート 第6巻
火焰聖母

餓狼 MARK OF THE WOLVES
CAPCOM VS. SNK2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001

2001 / Vol.4

7/13

定価

550円



Dreamcast™

© SEGA CORPORATION

スミズミまで 読みごたえ満点!
大增200ページ!!



SEGA®

株式会社 **セガ**

144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
0570-057060 受付時間/10:00~19:00年中無休(要時延長営業あり)
セガエンターテインメントユニバース <http://www.sega.co.jp/>

※「SEGA」及び「Dreamcast」は株式会社セガの商標です。世帯価格には消費税込みのメーカー希望小売価格です。

DIRECT
Dreamcast サポート

ゲーム買うならドリームキャストダイレクト
<http://www.direct.ne.jp>
「ソニック アドベンチャー2」6/16迄予約受付中!

2日間しか 売らないぜ。

ソニック誕生10周年を記念して2日間だけの特別発売!



ソニックアドベンチャー2 バースデイパック

期間
限定

バースデイパックだけの豪華特典!!



(イメージイラスト)

特典1 10周年記念 ゴールドディスク (音楽CD)

特典2 10周年記念 ゴールドメダル

特典3 ソニックヒストリーブック

ソニック
アドベンチャー2
+
豪華3大特典で
特別限定価格

5,800円
(税別)

SONIC birthday
6/23 SAT

6/24 SUN

※特典のデザイン・仕様等に関しましては、予告なしに変更する場合がございます。
※2001年6月25日(月)以降は、通常版(5,800円)のみの販売となります。

2日間しかやらないぜ。



ソニック誕生10周年のバースデイをみんなでお祝いしよう!

SONIC 10th Anniversary Birthday Party in JAPAN

6/23 Sapporo Nagoya Osaka 6/24 Fukuoka Tokyo

「ソニック アドベンチャー2」の発売日であり、ソニック10周年の誕生日でもあるこの日。全国5会場で、ソニックのバースデイパーティーを開催します。生みの親「中 裕司」も駆けつけ、楽しい催し物が盛り沢山! 地方4ヶ所のパーティー参加者の中から抽選で1名を、6月24日の「第14回次世代ワールドホビーフェア(幕張メッセ)」へご招待! 二度と体験できない、このスペシャルパーティーを見逃すな!

| | | |
|--------|--------|--|
| 6/23 土 | 10:00~ | YES手箱ソフト館 札幌市手稲区前田5条11丁目 |
| | 15:00~ | マジカルガーデン港店 名古屋港区小碓4-554-1 |
| 6/24 日 | 18:00~ | ソフマップ 大阪・なんば店 サウルス1 大阪市浪速区日本橋3-6-18 |
| | 10:00~ | ベスト電器 福岡本店 福岡市中央区天神1-9-1 |
| | 15:00~ | 幕張メッセ(ワールドホビーフェア セガブース) 千葉県美浜区中瀬2-1 |

※パーティーの開始時刻は、予告なく変更になる場合がございます。

ハイスピードアクションで常にファンをエキサイトさせたソニックシリーズ、その最新作が究極の進化を遂げ登場する!



ヒーロー&ダーク

全6キャラクターの視点で一つの物語を同時に進めることができる。ヒーロー・ダーク両サイドからの体験が可能。



2P対戦モード

ヒーローサイドとダークサイドの対戦ゲームを用意。各キャラクターの特徴をいかして勝負。



多彩なステージ!

西海岸風の街並みや森林・深谷・ハイウェイ・軍施設など充実のステージが30以上! 前作以上の興奮を約束。

ソニック アドベンチャー2 ●セガ●ハイスピード3Dアクション●5,800円(税別) ■プレイ人数1~2人 ■VGAボックス/ぶるぶるバック/パリウムキャスト・キーボード対応 ■ネットワーク対応 ■ビデオメモリ運動

HEAVY METAL Geomatrix™

ヘビーメタル ジオマトリックス

Heavy Metal is a trademark owned by Metal Mammoth Inc. Used with permission.
Copyright, Trademark & Other Intellectual Property Rights Notices
Heavy Metal TM and © 2001 Metal Mammoth, Inc.
Simon Bisley TM and © 2001 Kevin Eastman Studios, Inc.
© CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

それは、電子の荒野に構築された鋼鉄の伝説。
データの大地を重金屬音響がえぐっていく。
SFファンタジー界の巨匠、サイモン・ビズリーの世界に
ログ・インせよ。今、マトリックスの最深部で
デスバトルが始まる。

Creative Consultant

KEVIN EASTMAN

Character Design

SIMON BISLEY

Music Provided by
Sanctuary Records Group



MEGADETH HALFORD

DUST to DUST

CORROSION OF CONFORMITY

W.A.S.P. Entombed

サンクチュアリ・レコードより「ヘビーメタル ジオマトリックス」
オリジナルサウンドトラックとの併売決定!

株式会社 **カプコン**

〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

CAPCOM FAX 06-6947-4540

★カプコンホームページ★ <http://www.capcom.co.jp/>

★カプコンソフト情報★ 大阪 (06) 6946-6659 東京 (03) 3340-0718 札幌 (11) 281-8834 仙台 (22) 214-6040 名古屋 (052) 571-0498

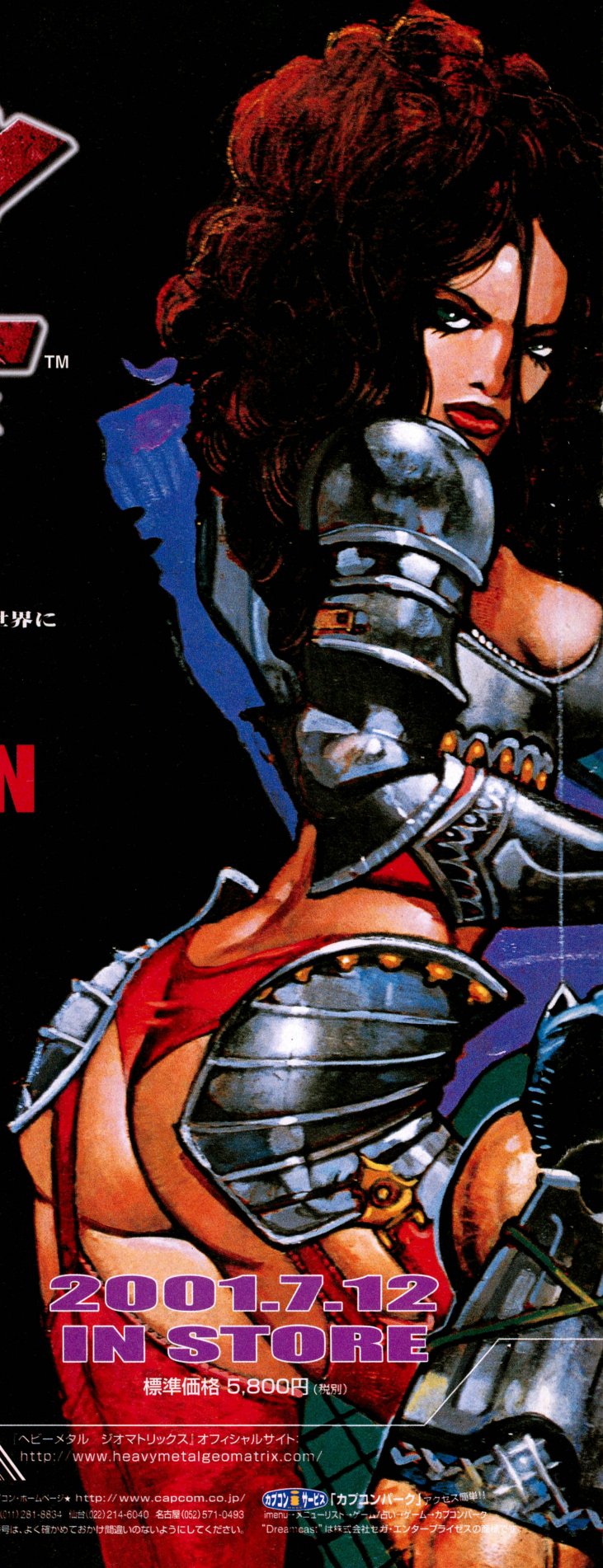
広島 (82) 223-3339 岡山 (86) 934-8786 福岡 (92) 272-0066 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。

2001.7.12 IN STORE

標準価格 5,800円 (税別)

ヘビーメタル ジオマトリックス オフィシャルサイト:
<http://www.heavymetalgeomatrix.com/>

カプコン「カプコンパーク」アクセス簡単!!
imenu・メニューリスト・ゲーム/古いゲーム・カプコンパーク
"Dreams" は株式会社カプコン・エンタープライゼスの



CAPCOM®

Dreamcast

この夏、銃と剣の
デスバトルが
始まる!

WELCOME TO THE HEAVY METAL NETWORK SYSTEM

先ず、状況を的確に把握しろ。
敵の数は? 位置関係は? 体力は?
機動力は? 携帯している武器は?
その武器の威力と装弾数と発射間隔は?
同時に自分の体力と武器と残弾数を
確認、さらにフィールド内で燃焼物と
して使えるものをチェック

生き残るために
ゴッマ2秒で判断を下さ

集え、ナノグラディエーター達よ。ネットの世界を蹂躞せよ。

ネットワーク対戦に対応。1vs.1 2vs.2 2vs.1あらゆるバトルにリンクせよ!
相棒も宿敵もそこにいる。

ドリームキャスト用オリジナルゲームモード“CHAOSMATRIX”搭載
変化に満ちた32ステージをタイムアタックせよ! 限界に挑め、敵は自分の中にいる。

本物のヘヴィメタルサウンド!

ヘヴィメタル界トップミュージシャンが続々参戦! 鮮烈なビートが君のハートをかきむしる!



CAPCOM®

頂上決戦

縦横無尽

戦略対決



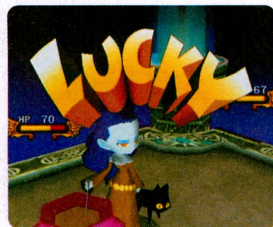
あれから数年。復活したガイアマスターで前人未踏の戦いが始まる!



壮大な神々の舞台を駆けめぐり、いまガイアマスターの謎にせまる!



選ばれし11人が常識をくつがえす個性あふれる技を繰り出し激突!



人類は伝説の決戦を目撃する。

6/28
on sale

ガイアマスター 決戦!世紀王伝説
ドリームキャスト用ソフト
ボードゲーム 標準価格5,800円(税別)
©CAPCOM CO.,LTD. 2000, 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

カードでバトル!
ライバルたちと白熱のカード対戦!
君だけの必勝パターンをたき込み!

ゲームボーイカラー専用ソフト/ボードゲーム
6月29日発売 標準価格4,300円(税別)
©CAPCOM CO.,LTD. 2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED.



※画面はすべて開発中のものです。

株式会社 **カプコン**
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

CAPCOM FAX 通話 06-6947-4540 ★カプコン・ホームページ★ <http://www.capcom.co.jp/>
★カプコンソフト情報★ 大阪 (06) 6946-6659 東京 (03) 3340-0718 札幌 (011) 281-8834 仙台 (022) 214-6040 名古屋 (052) 571-0493
広島 (082) 223-3339 松山 (089) 934-8786 福岡 (092) 272-0086 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。

カプコン「カプコンパーク」アクセス簡単!!
imenu+メニューリスト+ゲーム/占い+ゲーム+カプコンパーク
"Dreamcast" は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

特集／特別企画

この夏、宿命のライバルが激突する!!

P35

鉄拳4 VS. バーチャファイター4 前編

鎖国の時代は終わった!! いざ、開国せん!

P175

ドリマガ他機種見聞録

スーパーモンキーボール(GC)／魔剣交(PS2)／ヴァンパイアナイト(PS2)／ギルティギアX(仮)(PS2)
EVE TFA(PS)／ナコルル ～あひのつからのおくりもの～ (PC)／ブレス オブ ファイア ～竜の戦士～ (GBA)

P44

ソニックアドベンチャー2 6/23(土)2つの超音速が激突する!!

P113

いまこそゲーム業界ゲームクリエイターを目指せ!

特別企画●もう一度サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

P129

第1回 エリカ・フォンティーヌと日高のり子

P136

蒸気工廠

ドリマガ ちょっと! なぜなに!? 探検隊 特別編

P102

ブロードバンドアダプタで常時接続 ～ISAOがお手軽サービスを開始～

新作情報

ドリマガ特報! ドリームキャストはまだまだ熱いぜ!! 期待作&新作一挙掲載!!

P50

シエンムⅡ

P53

スーパーロボット大戦α for Dreamcast

P58

NEW! ぐるぐる温泉2

P64

AIR(エア)

P68

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

P73

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

P74

NEW! エルドラドゲート 第6巻

P78

NEW! 餓狼 MARK OF THE WOLVES

P80

火焰聖母～The Virgin on Megiddo～

P82

ダビつく2

P84

ランディム アズ ブラックソウル

P86

NEW! エアロダンシング ファンディスク

次回作まで待てませ～

発売前のDC新作タイトルを大紹介! ドリマガ新着情報!

P139

NEW! パチスロ帝王 ドリームスロット～平和SP(仮)～

P140

カルドセプト セカンド

P144

対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ

P146

ヘビーメタル ジオマトリックス

P148

ガイアマスター 決戦! 世紀王伝説

P150

ガンダムバトルオンライン

P152

井上涼子～ルームメイト～

P154

夢のつばさ Fate of Heart

P156

スーパーパズルファイターⅡX for Matching Service

P157

Candy Stripe ～みならい天使～

P42

アーケード特報

電脳戦機バーチャロン フォース

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE

| | |
|------|----------------------|
| P158 | Pia♡キャロットへようこそ!! 2.5 |
| P164 | コンフィデンシャルミッション |
| P166 | クレイジータクシー2 |

P168 エクソダスギルティー ネオス
P170 ミス・ムーンライト

連載企画

まだまだみんなの疑問に突撃取材!!

ドリマガ もっと! なぜなに!? 探検隊 第83探査

P32 コスプレグッズ最前線

～こんなにスゴイよ最新コスプレ商品～

ドリマガTOPICS

P9 **他機種の動向／マルチプラットフォームブラウザ
携帯電話で歌詞を入手／ルーマニア、PS2へ**



表紙イラスト:「ソニックアドベンチャー2」
Original Game © SEGA © SONICTEAM/SEGA,2001
デザイン:村田雅英 (Stone Age)

ニュース・データ

| | |
|------|-------------------------|
| P12 | 史上最速！ドリマガニュース |
| P17 | BI-Weekly ドリマガデータステーション |
| P20 | ソフト発売スケジュール |
| P21 | ドリームキャスト読者レース |
| P28 | ドリームキャストソフトレビュー |
| P106 | (アニメ情報ページ) アニモニ。 |
| P190 | プライズ☆バラダイス |
| P199 | 赤坂にきたままのドリマガ面白い |
| P200 | ドリマガ 読者プレゼント |

ファンページ

| | |
|------|---|
| P77 | ガブコン! |
| P88 | ドリマ画人カラー別館 ドリマガ展覧会 |
| P89 | 読者投稿コーナー「ドリマガ人」 |
| P172 | (連載)ファンタシースター オンラインファンページ ラグオール研究会 Ver.2 |
| P188 | ヒットメーカー・トラスト! / クラッキングDJ PART2 |
| P192 | Dream A Girl / 安藤希 |

コミック・コラム

P97 (マンガ) 竹本泉の色々ですくすくす
P104 (マンガ) 神村幸子の「DCゲーム虎の穴」 作／神村幸子
P105 (コラム) 黒川文雄のCOLUMN／まだまだBLACK or…
P108 (マンガ) サムシング吉松劇場
P109 (マンガ) コミック・ワンダーランド／
もぎゅもぎゅ暗闇天国記(仮) 作／巻田佳春
P110 (インタビュー) ラジカル コミュニケーション
P196 (マンガ) ぐるぐるクリチャー 作／ウエササミコ
P198 (連載)『寺柳』第2回 寺田克也×黒柳陽子

| | |
|------------------|------|
| あ | |
| 井上涼子〜ルームメイト〜 | P152 |
| AIR (エア) | P64 |
| エアロダンシング ファンディスク | |
| 次回作まで待てませ〜ん | P86 |
| エクサダスギルティー ネオス | P168 |
| エルドラドゲート第6巻 | P74 |

| | |
|-----------------------------|------|
| ガイアマスター 決戦! 世紀王伝説 | P148 |
| 火焰聖母～The Virgin on Megiddo～ | P80 |
| CAPCOM VS. SNK 2 | |
| MILLIONARE FIGHTING 2001 | P68 |
| CAPCOM VS. SNK | |
| MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO | P73 |
| カールドセプト セカンド | P140 |
| 餓狼 MARK OF THE WOLVES | P78 |
| ガンダムバトルオンライン | P150 |
| Candy Stripe ～みならい天使～ | P157 |
| ぐるぐる温泉2 | P58 |
| クレイジータクシー2 | P166 |
| コンフィデンシャルミッション | P164 |

さ

| | |
|---------------------------|------|
| サクラ大戦3〜巴里は燃えているか〜 | P129 |
| シエンムーⅡ | P50 |
| 実戦バチス必勝法! | |
| V@PACHI〜コングダム〜 | P139 |
| スーパーバズルファイターⅡ X | |
| for Matching Service | P156 |
| スーパーロボット大戦α for Dreamcast | P53 |
| ソニックアドベンチャー2 | P44 |

対戦ネットギミック
カプコン&彩京オールスターズ P144
ダビつく? P82

| | |
|----------------------|------|
| Pia♡キャロットへようこそ!! 2.5 | P158 |
| ファンタシースター オンライン | P172 |
| ヘビーメタル ジオマトリックス | P146 |

ミス・ムーンライト P170


































夢のつばさ Fate of Heart P154

5
ランディム アズ ブラックソウル P84

他機種&アーケード

| | |
|--------------------|------|
| EVE TFA | P182 |
| ヴァンパイアナイト | P178 |
| ギルティギアX | P180 |
| クラッキンDJ PART2 | P188 |
| スーパーモンキーボール | P175 |
| 鉄拳4 | P35 |
| 電脳戦機バーチャロン フォース | P42 |
| ナコルル ～あひからののおくりもの～ | P184 |
| バーチャファイター4 | P35 |
| プレス オブ ファイア ～竜の戦士～ | P186 |
| 魔剣文(シャオ) | P176 |

アイコンの説明

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| VGAボックス対応。 PC用モニター で画面が見られる。 | データダウンロードやミニゲームなどにも対応。 | コントローラを振動 させる遊び方 なども見られる。 | データ通信 通信でデータの アップやダウン が可能。 | 通信 ネットワークに 接続して対戦・協 力プレイ可能。 | ネットワークに接 続して対戦・協力 プレイ可能。 | ネット ネットワークに 接続して対戦・協 力プレイ可能。 | ゲーム以外にHP 接続やメール機 能などがある。 | ドリームキャスト キーボードに 対応している。 | DC同軸をつない で対戦ができる ケーブルに対応。 | マイク・スピー カー。音声入 力・出力が 可能で遊べる。 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ネオジオポケッ トとの連動機能 がある。 | ワンダースワン に対応。連動のゲ ームが遊べる。 | ゲームボーイに 対応。連動した ゲームが遊べる。 | アーケードステ ィックに対応し ている。 | アーケードステ ィックに対応し ている。 | アスキーミッシ ョンスティック に対応している。 | アスキーミッシ ョンスティック に対応している。 | ツイステッド に対応している。 | レーシングコン トローラに対応 している。 | ドリームキャスト トガンに対応し ている。 | つりコントロー ラに対応している。 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| ポップアップコント ローラに対応して いる。 | DC 電車でGO! コントローラに対 応している。 | MIDI対応の機器 を接続するインタ フェイスに対応し ている。 | MIDI対応の機器 を接続するインタ フェイスに対応し ている。 | DDR コント ローラに対応し ている。 | DDR コント ローラに対応し ている。 | マウスに対応し ている。 | マウスに対応し ている。 | @barai 版ソフト もあ。 | ブロードバンド アダプタに対応 している。 | |



ジャンル:FREE
(Full Reactive Eyes Entertainment)
価格3,000円(税抜)

7月5日 ON SALE!!



～ 100万本突破記念 ～
生きた英語。学べます!

US Shenmue



Presented by AM2 of CRI ©CRI 1999,2000 <http://www.shenmue.com/>



株式会社 **en**

144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
0570-057-060 受付時間/10:00～18:00 月～金 (祝日は休館) (※休館日要確認)
※通話料がかかります。※0570より通話料がかかります。※携帯電話・PHSからは、03-5735-0273におかけください。
セガエンターテインメントユニバース <http://www.sega.co.jp/>

“SEGA”及び“Dreamcast”は株式会社セガの商標です。※表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。



TOPICS

● 今回の「ドリマガトピックス」はプレイステーション関係の発表会、待望のドリームパスポートの新バージョン登場、セガカラモードの新サービス開始、そしてPS2に「ルーマニア#203」を供給することが決まったウェブマスターの社長インタビューと盛りだくさんでお届けするぞ。

ドリマガ
TOPICS

1

トピックスキーワード

他機種の動向

PS2タイトルで初の100万本の出荷を記録したカプコンの「鬼武者」。先日、その続編「鬼武者2」の製作発表会が開催されたが、今回も有名俳優を起用しているということで、それがいったい誰なのか以前から注目されていた。発表会当日、そこで明らかになった有名俳優の名は、なんと松田優作——。そう、「探偵物語」「太陽にほえろ!」などのTVドラマに出演し、1989年にこの世を去った故人である。あの伝説の俳優・松田優作にイチャモンをつける気はないのだが、名前を聞いた直後は「おおい、有名俳優を起用する」と“故人をゲームで再現する”とは意味が違うだろうと思わずツツコミたくなってし

まったドリマガ取材班であった。しかし、翌日のスポーツ新聞やワイドショーの芸能コーナーでは「あの松田優作がゲームで復活!」、「鬼武者2」の記事一色。なるほど、まんざらではないなと思直したしだいである。

低迷と言われている今のゲーム業界で確実に売れるために、各メーカーはさまざまな知恵を絞っている。前作「鬼武者」は金城武の主演が話題となって好セールスを記録、そして今回も、まずは話題作りという点でのキックオフはバッチリといったところだ。この「鬼武者」シリーズが、「バイオハザード」シリーズのようにミリオンセールの常連に育つかどうか注目だ。

モーションキャプチャーも大掛かりに

前作は“人数同時収録”のモーションキャプチャー技術を採用したムービーがすごかったが、今回は新たに“人馬一体モーションキャプチャー”という画期的な手法を開発。乗馬状態での演技をキャプチャーし、騎馬武者の動きを違和感なく再現しているとか。



前作以上のクオリティになるというOPムービー。

「鬼武者2」製作発表会、プレイステーションアワード2001 ドリマガ流リポート

最近の他機種はどうなのか?

先日、セガがコンテンツ戦略発表会を開催したが、一方で他機種も動きが慌しくなっている今日この頃。ゲームキューブやXboxも秋に発売となり、それを迎え撃つソニ

ー陣営も動きが活発になりそうな予感。本ページでは、ここ最近開催されたプレイステーション関係の発表会を2本お届けしよう。そこから何が見えてくる?

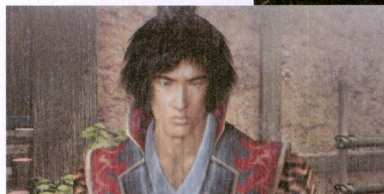
松田優作、ゲームで復活!

松田優作といえば「探偵物語」の工藤ちゃんに「太陽にほえろ!」のジヤン刑事などがある。1989年、享年40歳でこの世を去った。未だ根強いファンも多いが、今回の声はそっくりさんが担当するんだとか。



開発陣も豪華な顔ぶれ!

発表会にはシリーズプロデューサー、カプコン稲船敬二氏をはじめとするスタッフが集結。豪華な顔ぶれがそろった。



プレイステーションアワード2001 リポート

先日、SCE主催による「プレイステーションアワード2001」が開催された。ドリマガ読者にとってはなじみのないイベントだが、これは

メガヒットを記録したPSソフトを「大変よく売れました」とSCEが開発スタッフを褒め称える表彰式で、今年で7回目を数えるもの。

ここで基準となる数字は純粋な“売り上げ本数”ということで、各プライズを受賞したタイトルはどれも大ヒットを記録したものばかり。しかし興味深いのは、ユーザーの投票による各賞が、

大賞を含め、全部で5つのユーザー賞のトロフィーを手にしたFFIX開発スタッフ。発表時には会場からどよめきが上がった。

やっぱりこの2作が強かった!

空前的400万本の売り上げ本数を記録した、「ドラクエVII」。



「FFIX」で独占されたということ。みんなの印象に残った、「ドラクエ」よりも「FF」だったということなのか。この年末、いよいよセガもPS2向けにソフトの供給を開始。来年の表彰式の壇上には、ぜひセガのクリエイターが登壇してほしい。

来年は、ここにセガタイトルが……?

ファイナルファンタジーIX

PlayStation Awards



主な受賞タイトル

| | | |
|------------------|--------------------------------|----------|
| QUAD プラチナプライズ | ドラゴンクエストVII エンデの戦士たち | エニックス |
| ダブル プラチナプライズ | ファイナル ファンタジーIX | スクウェア |
| プラチナ プライズ | 鬼武者 | カプコン |
| | グランツーリスモ3 A-spec | SCEJ |
| | SIMPLE 1500 シリーズVol.1 THE麻雀 | D3(カレシヤ) |
| 大賞 | ファイナルファンタジーIX | スクウェア |
| ベスト グラフィック賞 | ファイナルファンタジーIX | スクウェア |
| ベスト サウンド賞 | ファイナルファンタジーIX | スクウェア |
| ベスト シナリオ賞 | ファイナルファンタジーIX | スクウェア |
| ベスト キャラクター賞 | ファイナルファンタジーIX | スクウェア |

マルチプラットフォームブラウザ

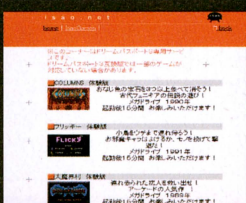
チャット、メールなどのネットワーク上の代表的なコミュニケーションが楽しめるブラウザとして、これまでに約90万人近くもユーザーが利用している「ドリームパスポート」。これまでは「3」が最新版だったが、この7月に待望の新バージョン「ドリームパスポートプレミア」が登場する。変更点はいくつかあるが、中でもオススメは「ドリームコール」。なんとコンシューマ機用ブラウザとしては世界で初めての、インターネット電話機能が利用可能となったのだ。テレビのモニターを通してつながる電話は驚きの一言。ぜひ体験し

てほしい。また、「ドリームパスポートプレミア」リリースとともに、休止していた「ドリームライブラリ」も復活。メガドライブ、PCエンジンのゲームが再びDCで遊べるので、こちらにもチェックだ。

DCだけでなくPCでもコミュニケーションツールとして活躍する「ドリームパスポート」シリーズだが、今後はPS2やゲームキューブ、Xboxなどといった他機種向けのシリーズもリリースされるかもしれない。そうなること、より一層楽しいコミュニケーションの世界が待っていることだろう。セガの夢はまだ続く。

チェック!「ドリームライブラリ」も復活!

7月をめに、あの「ドリームライブラリ」サービスが再開されるぞ。「ドリームパスポートプレミア」はハイブリッド対応ではあるが、「ドリームライブラリ」はDCのみでしか遊べないので注意が必要だ。また、サービスが再開されると、現行の「ドリームパスポート3」でのダウンロードができなくなるので早めの切り替えを。



サービスは休止中でも、一部のタイトルは「ドリームパスポート3」さえあれば体験版は遊ぶことができるぞ。

「ドリームパスポートプレミア」登場

本格的ブロードバンド時代の幕開けか?

ココが新しい! ドリームパスポートプレミア

①ブロードバンド対応!

要望に応えるべく、ブロードバンド対応になるなど「ドリームパスポート」がパワーアップ! ISDN、ADSLなどの高速回線での接続環境が対応し、より快適にコンテンツが楽しめるぞ。



ブロードバンド対応だが、もちろん従来のアナログ回線でも使用可能。

②PC・Macでも使える!

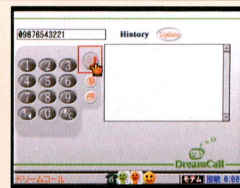
「ドリームパスポートプレミア」は、DC、Windows、MacOS用ブラウザを1枚のGD-ROMにハイブリッド収録。ユーザーの環境や利用方法を選ばない親切設計なのだ。



今までは不可能だった、ハードの垣根を越えたアナログコミュニケーションが楽しめる。

③Dream Call搭載!

今まではPCのみでのコンテンツだったのが、ついに家庭用ゲーム機で体験可能に。「Ch@b Talk」ユーザー同士ならばなんと通話料は無料だ。



一般電話の通話は国内一律30秒5円。海外へは30秒10円で利用が可能。

入手方法は? 今回も無償配布!

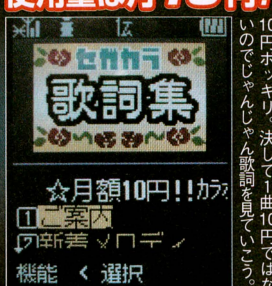
「ドリームパスポートプレミア」の入手方法は、2001年6月8日~7月10日 0:00までに、isao.netにアクセスすることで入手が可能。詳細はコチラ URL:<http://www.isao.net/>

携帯電話で歌詞を入手せよ!



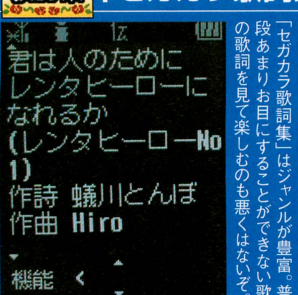
オルゴールサウンドやロングバージョンの着メロダウンロードなどが定評の「セガカラ i モード」に、今度は歌詞集が加わった。

使用量は月10円!



新曲だらうが何曲見ようか月の料金は10円ポッキリ。決して1曲10円ではないので、じゃんじゃん歌詞を見ていこう。

歌詞集 「セガカラ歌詞集」を見るための手順



「セガカラ歌詞集」はジャンルが豊富、普段あまりお目にするところがない歌詞集を見て楽しむのも悪くはないぞ。

アクセス方法
i-menu → メニューリスト → 着信メロディ → セガカラ → 歌詞集

アクセス方法は上記のとおり。一度ゲットした歌詞は画面メモに登録しておけば、次回からはパケット代の節約になる。また、PCなどへの転送やPCからのアクセスはできず、あくまでも携帯電話の上でしか見れない。それでも便利!

退屈な時間を楽しむモバイルコンテンツ

「セガカラ歌詞集」は、歌好きならば要チェック!

カラオケを聴いていると流れてくる流行の曲。コンビニの中でかかっている有線の曲。「この曲歌いたいんだけど歌詞わからないから」なんて経験は、誰もがあろう。そんなとき便利なのがこの画期的サービス、iモードの「セガカラ歌詞集」だ。その気になる内容は、約16,000曲登録されている「セガカラ」の曲すべての歌詞が、月額10円で見放題という非常にお得なもの。ベースがカラオケだけあって新曲は随時配信されるので、例えば通勤・通学の電車の中などで、ウォークマンとセ

ットで「ふふふん」と気軽に楽しむことができるわけだ(もちろん静かにね)。このように、いつでもどこでも、好きな歌の歌詞をゲットできるのは、J-POP好きにはかなりうれしい。もちろん「セガカラ歌詞集」なのでアニソンも大充実している。普段はあまり目にするのことがないアニメの歌詞もじっくりと見ることができ、アニメ好きももちろん要チェックだ。使い方によっては気軽にカラオケ気分を味わうことも可能な「セガカラ歌詞集」。これで練習をすれば、カラオケで主導権にがれる、かも。

チェック! 格安で歌詞を配信する、そのわけは?

しかし月額10円という価格はいくらなんでも安すぎるのでは? セガカラ担当者にお話をうかがった。「日頃、セガカラサイトをご利用いただいております会員様はもとより、iモードをお使いのすべてのユーザー様にできるかぎり低料金で、メリットのあるコンテンツを提供したいと思い、月額10円という金額を設定致しました。iモードの公式有料サイトで最安値のイン

パクトを、という点もねらいでした」と語るのは、(株)セガミュージックネットワークス事業戦略部の高橋雄一さん。まずは試そう!



新曲の歌詞が素早くチェックできるのはうれしい。iモード練習して、セガカラで歌おう。



(株)ウェーブマスター代表取締役社長・牧野幸文氏。「ROOMANIA #203」PS2に移植決定の報を受け、本誌独占インタビュー(笑)。さて、その真相やいかに……?

ルーマニア、お前もか?—などと、今さらセガのタイトルの何がどこに出ようと、もうあまり驚きませんが、やっぱりセガの1つの持ち味が、また他のゲームハードに売りに出されることには、ある種の寂しさを感じた人もいるはず。かくいう「ROOMANIA #203」もその1本。今回

の移植決定について、プロデューサーでもあるウェーブマスターの牧野社長はこう語る——「僕もいきなりでビックリしましたね(笑)。まあ、このあいの戦略発表会で発表することが決まったのも、急でしたから。ただ、(他機種で)やること自体は、ずいぶん前からポロポロとは言っていたと思うんですよね。まあ、DCの生産中止が決まった時点で、当然自分達が持っているコンテンツの扱いは考えなければなりませんでしたが、ハード的な(性能の)検証、マーケティング的な検討など、いろいろやってみた結果、今回のPS2への移植が決定したわけです」——でも、PS2版の内容って、DC版の移植なの? それと簡単に移植できるものなの?——「当然、続編のことも並行して考えながらやりますから。まず最初に出すのは、基本的にはDC版の移植なんですけど、

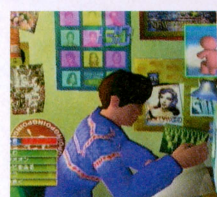
なぜPS2? 続編はどうなるのか? 「ROOMANIA #203」PS2移植の真相に迫る!

「PS2版はただの移植にしませんよ」と牧野氏

6月5日(火)、セガコンテンツ戦略発表会の中で発表された「ROOMANIA #203」のPS2への移植。平凡な大学生ネジタイヘイの住む部屋を舞台に、彼に関与することで彼の人生を導

くという新感覚のソフトは、セガのサウンドチームとして活躍していたウェーブマスターが創り出した作品だ。いまだ本誌読者レースで9点台にいる同作品はPS2でどのように進化するのか?

セラニポーズの新展開も考えて、何かオマケ的なモノを付ける予定でいます。あと、移植とはいえ、(PS2は)ハードの設計思想がDCとは違いますが、いろいろとサウンド周り、グラフィック周りなど簡単ではないですよ。特にDC版は今プログラムを見直してみても、よくわからないブラックボックスがありまして(笑)。当時もネジタイヘイの横に犬を隠し要素として出そうとしていたんですが、スケジュール的にお蔵入りして、プログラム内部に残ってるんですね。だからそんなものどうしようかな? と思っちゃったりなんかして(笑)!



ネジタイヘイ君はなんと、今回のドリマガグラブのキャラクター部門賞受賞キアラ。PS2でも人気者となるのか?

——ややや。なんと、移植だけでなく、セラニポーズや続編の構想もあると? なんともうやましい。とはいえ、「みなさんの応援が心の支えです」とセガファンにメッセージを送る牧野社長。まずはPS2版「ROOMANIA #203」の開発状況に、今後も注目……なのかな?

最近、もっぱらサウンドの現場を離れて「金勘定ばかり」と語る牧野社長。そんな牧野社長の風刺(告発?) マンガを同社の佐々木朋子さんが寄稿してくれた。右から左へ読んでね。

告発? 真相? 特別まんが

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
| <p>なぜ、地球にやってきたのかういさ明かされる……</p> <p>噂! 噂めだどす黒い野望</p> | <p>大層のほろろに飛ぶやう</p> <p>驚異の知能レベル</p> | <p>衝撃! 宇宙人の生活開始!</p> <p>まきの君の囁き声</p> | <p>宇宙から地球襲来にやってきた宇宙人</p> <p>まきの君の真実</p> | <p>告発漫画</p> <p>ボク、まきの君</p> |
| <p>最近ではウェーブマスターの社長であるがのうなVIP待遇! まきの君の機嫌……</p> <p>あんなにまきの君……</p> | <p>まきの君、今度の会議……</p> <p>ボクのかやりに出してくれない? 適当にビジネス用語、使ってくれればいいからさ。</p> | <p>まきの君は社員に少しづつかわいがられるようになってきました。</p> <p>昼休み……</p> <p>あすかり</p> | <p>シャチョウ屋番マキノ屋から地球襲来にやってきた宇宙人</p> <p>その名もまきの君</p> <p>親地球派</p> | <p>どきどき?</p> <p>漫画: マキノとまき (ウェーブマスター社)</p> |
| <p>まきの君、本当は皆にいいように使われているだけなのでは? とくらくらなることがあります。</p> <p>どきどき? どきどきどきどき……!</p> <p>しゅん</p> | <p>それでは、せいの最高会議を……</p> <p>まきの君……</p> <p>へんや</p> | <p>「どきどき」と囁き、ビジネス用語をたぐひにあつた、まきの君!</p> <p>ミニマムジョー、どきどき。リスト、どきどき。相みつ、どきどき。コマース、どきどき。</p> | <p>あ! まきの君だ!</p> <p>めずらしその好きのウェーブマスター社員に捕まった!</p> | <p>さて、今回の「ルーマニア #203の今後」についての牧野社長インタビューは楽しんでもらえたでしょうか? なんだか、いつてることがはつきりしないぞ! とか、いつも同じこといつてないか? と思った方もいることですが、このような複雑な事情がありますので、勘弁してやって下さい。</p> |
| <p>そんな時は独りになっていつかかえようところへ誓った秘密の夢のことを思い出さんです……</p> | <p>どきどき! カデニス・バジレット・バジレット・バジレット……</p> | <p>社員の囁きを盗みます</p> <p>それはまるでハーブのようなリリックス効果!!</p> | <p>飼育されること……</p> <p>まきの君をウェーブマスターで飼育しませんか?</p> | <p>なお、「耳かき職人」の件ですが本気で探しているようですので知っている方おりましたら、まきの君に教えてあげて下さい。</p> |
| <p>それは、どこかにいるという幻の耳かき職人に、耳やうじをしようこと!</p> <p>どきどき</p> | <p>まきの君、大評判!</p> <p>わ〜!</p> | <p>ここでまきの君</p> <p>会社でヘッドを飼うとコミュニケーションのきっかけになり、気持ちを安定させるのに効果的。非常にも良い!</p> | <p>はやくまきの君大人気のさとし</p> <p>さとし……</p> | <p>そんな牧野社長の日記やウェーブマスター社員の危険な叫びが、全世界に公開されています。アドレスは http://www.wave-master.com/ 裏ウェブへお越し下さい。</p> |



今号の注目記事!
 この夏の話作が試遊体験できた「テレビゲームキングダム」。かつてのCSGを彷彿とさせるイベントは盛況で好評だった。

史上 最速 ドリマガニュース

今号のトーク 「たいっちょー! 故・大川功氏からの資産贈与(大半が株式だった)により、セガはCSKグループの大株主になったということだそうで」「ほう」「あと、6/15-17の全米興行収入で「トゥームレイダー」が初登場1位に!」「人気は健在じゃのお」



6/16(土)~6/17(日) 各社の最新作が集まったテレビゲームキングダム開催!

6月16日(土)~17日(日)の2日間、東京ドーム・プリズムホールにて、明響社主催のゲームイベント「TV GAME KINGDOM 2001」が開催された。51社の話題の最新ゲームが遊べる300台以上もの試遊台に加え、お宝揃いの物販ブース、ゲーム大会など盛りだくさんの内容に、会場を訪れたゲームファンも大満足の2日間となった。



会場となった東京ドーム・プリズムホール前には、開場前から約7500もの行列が...



セガブースには試遊台のほか、「ソニック2」限定バースデイパックの予約コーナーも。セガTBSの音に反応する玩具「芸手(ゲーテ)」はヒットするか?

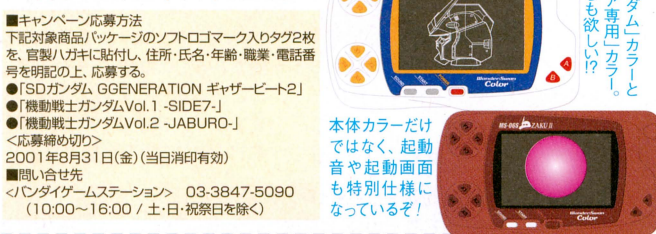
SCE新作スラリ! PS2の通信も



話題のP2GATEを使っの、PS2タイトルの通信対戦デモも行われていた。

6/14(木) ワンダースワンに限定「ガンダム」バージョン登場!

人気の携帯ゲーム機「ワンダースワンカラー」にファン垂涎の“限定版”が登場する。その名も「ガンダムバージョン」と「シャアザクバージョン」の2種類。これは、現在行われている「ガンダム 買える! もらえる!! キャンペーン」で入手できる。キャンペーン対象商品を購入して応募するか「絶対に欲しい!」という人は、特別販売を利用しての購入も可能だ。どちらも期間限定なので興味のある人は今すぐ申し込みを!



■キャンペーン応募方法
 下記対象商品(パッケージ)のソフトロゴマーク入りタグ2枚を、官製ハガキに貼付し、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、応募する。
 ●「SDガンダム GGENERATION ギャザービート2」
 ●「機動戦士ガンダムVol.1 -SIDE7-」
 ●「機動戦士ガンダムVol.2 -JABURO-」
 <応募締め切り>
 2001年8月31日(金)(当日消印有効)
 ■問い合わせ先
 <バンダイゲームステーション> 03-3847-5090
 (10:00~16:00/土・日・祝祭日を除く)

6/14(木) ハドソンのiアプリ、新たに4本が登場!



すでに登録者数累計が40万人を突破しているハドソンのiアプリサイト。この度、新作が4作登場した。懐かしの「バイナリランド」をはじめ、マッチョなキャラが登場する異色のシューティングゲーム「i(愛)・超兄貴(激烈縄跳び編)」や「二人打ち麻雀」も「SUPER i-soccer」など。どれも気軽に遊びたいね。



タイトルのPS2新作「電車でGO! 新幹線山陽新幹線編」。光るスピードメーターと警笛ベダルを搭載、500系の運転席を再現したという専用コントローラ(予約7,800円)が注目の的だった!

一番人気は「FFX」



「FFX」人気健在! 16台の試遊台に人が殺到、最長時で1時間待ちの行列ができていた。

「サクラ大戦3」有料ドラマダウンロード第2弾「シャノワール・大追跡」が6月15日(金)より配信開始されている。サクラファンは要チェックだぞ!

今週月曜(6/18)までにこんなこともあったぞ!

6月16日(土)

Xboxの商標問題決着

米XBOX Technologies社と米マイクロソフト社の両社は、「Xbox」の商標について、マイクロソフトがすべての権利を所持することで合意に達したと発表した。この問題は、マイクロソフトが申請したゲーム機の商標名「Xbox」が、フロリダのソフト開発会社名「XBOX Technologies」とぶつかっていたもの。そのため、米特許庁にあるthe US Patent and Trademark Officeでは、マイクロソフトの商標の一部を却下していた。今回の合意により、マイクロソフトは「Xbox」の

米マイクロソフトの100%子会社「マイクロソフト」日本法人(東京都渋谷区)の長谷川正治・元常務(52)が、親会社から与えられたストックオプション(自社株購入権)で得た所得

約7億2000万円を隠し、約3億円の所得税を免れていたことが、名古屋国税局の強制調査(査察)でわかった。同国税局は6月17日ま

「サクラ大戦3」有料ドラマダウンロード第2弾「シャノワール・大追跡」が6月15日(金)より配信開始されている。サクラファンは要チェックだぞ!

で、長谷川元常務が所得税法違反(脱税)容疑で検察当局に告発された。ストックオプションをめぐるでは、外資系企業の役員や社員が申告漏れを指摘されるケースが相次いでいるが、国税当局が刑事告発に踏み切ったのは初めて。調べによると、長谷川元常務は、マイクロソフト社から得たストックオプションで親会社の株を取得、1998、99年の2年間に計約9億2000万円の利益を得た。本来、給与と譲渡所得として計約8億7000万円を申告しなければならなかったが、99年分の約1億5000万円しか申告せず、約7億2000万円の所得を隠した疑いが持たれている。(YOMIURI ON LINE 6/18)
エニックス、スクウェア、ナムコのその後
 2001年4月23日に「3社による連携」を発表したエニックス、スクウェア、ナムコが以下の具体的な合意事項を公表した。①プレイオンラインへ、3社による有コンテンツの供給と北米・アジア地域での事業構築(これらにはSCE、NTTコミュニケーションズからの支援も予定)、②海外販売・ローカライズに関する3社の保有する機能の共有、③携帯電話対応ソフトへの開発支援技術(API、SDK、ミドルウェア等)を開発、海外におけるコンテンツ提供へ3社共同で実施検討、推進、④(1)エニックスとスクウェアによる共同オンラインゲーム企画の協議開始、(2)ナムコによるエニックス出版物に対する作品使用許諾、(3)ナムコのAM市場での景品キャラクターへの使用許諾、(4)3社によるアーケードゲームの共同開発など。今後注目だ。(6/18 GAMESPOT)

DC

「あつまれ! ぐるぐる温泉」惜しまれながらのグランドフィナーレ! そしてクロスプラットフォームの「温泉2」へ引き継がれる……

DCユーザーにネットゲームの楽しさを教えてくれたあの「あつまれ! ぐるぐる温泉」が、先日発表となった「ぐるぐる温泉2」の発売(8月9日予定)にともない、いよいよフィナーレを迎えること

になった。うれしいことにラスト2カ月間は特別に利用料が無料になるので、しばらく足が遠のいていた温泉ユーザーも、せっかくのこの機会に思い出深い「温泉」に足を伸ばしてみよう。

2年間ありがとう……ラスト2カ月は無料に!

「あつまれ! ぐるぐる温泉」が、利用料“無料”となることが決まりました。無料期間は7月23日(月)AM10:00~9月23日(日)

AM9:00までの2カ月間。なお、この無料期間の終了をもって「ぐるぐる温泉」のサービスも終了となる。目いっぱい楽しもう!



「あつまれ! ぐるぐる温泉」が、利用料“無料”となることが決まりました。無料期間は7月23日(月)AM10:00~9月23日(日)

最後の協賛大会は「ソースネクスト大会」

「ぐるぐる温泉」最後の協賛大会「ソースネクスト大会」の開催が決定! 種目は麻雀で、開催日程は6月28日~7月1日。最後を飾るにふさわしく、豪華賞品が用意されているぞ。1位入賞で「特打ヒーローズ 宇宙戦艦ヤマト タイピング豪華パック」がもらえるほか、2位~5位にも「ミクロくん!」などの賞品が。さらに参加賞や、ドリマガ温泉組合員賞もあるぞ。



日時: 6月28日~7月1日
ルール: ザクザク
制限時間: 15秒
規定試合数: 8試合以上
※内容は予告なく変更される場合があります

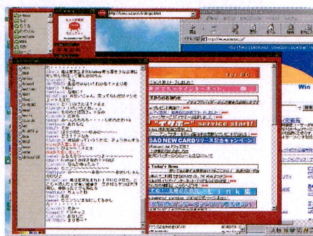
PC

ドリパスもマルチプラットフォーム戦略 今年の夏はドリームパスポートで一人旅?

ISAOはこの夏、本格的に「Dream Passport (ドリームパスポート)」のマルチ展開をねらう! まず、6月からついにお待ちかねのMac OS版「DreamPassport for Macintosh Ver.1.0」を配布開始、従来のWindowsユーザーおよびDCユーザーとMacintoshユーザーのクロスプラットフォームでのコミュニケーションを可能とした。また、2001年夏モデルの各社PC全10シリーズにWin版「DreamPassport for PC」をバンドルし、年内に200万台以上の出荷を見込んでいるという。そして7月にはDC、Win、Macそれぞれの「ドリパス」を1枚のGD-ROMにハイブリッド収録した「DreamPassport PREMIER (ドリームパスポートプレミア)」もリリース予定だ。この「プレミア」の詳細はP.10の「ドリマガトピックス」で!

DreamPassportの歩み

もともと「ドリームパスポート」シリーズは、DCユーザーのためのDC専用ブラウザとして登場したもの。昨年4月、isaoプロバイダ有料化に伴い“ch@b talk”“どこでもチャット”を搭載した「3」が配布され、また昨年7月にはこれのWin版「DreamPassport for PC」もリリースされた。今回新たにMac版が加わったことで、より一層「クロスプラットフォームでのコミュニケーションツール」という方向性が明確になったといえるだろう。



単なるブラウザを超えた「ミニコミュニケーションツール」ドリパス。ハードの垣根を超え、楽しもう。

周辺機器

ブロードバンドなんか怖くない! ISAOのスタートキットで手軽に常時接続

「ブロードバンド」「ISDN」「ADSL」。どれも最近耳にすることが多い言葉だが、興味はあるんだけどなんとなく敷居が高いんじゃないか……そう感じている人が多いのでは? そんなIT時代の迷える子羊諸兄に朗報! このたびISAOが、お手軽・簡単な「ブロードバンドスタートキット」を発売することになったのだ。お好みのコースに応じて初期費用+スタートキット一式すべてコミコミでサービスを受けられるため、いちいちややこしい手順を踏まなくても済む。DCでのインターネットは重い、遅い、落ち着かないとお嘆きの貴方も、これで高速・安定・つなぎっぱなしの夢のネットライフを実現できる!? 詳細は今月号P.102の『ちょっとドリマガなぞに! 探検隊 特別編』でレポートしているので、ぜひ参考にしてほしい。



ここしばらく品切れ中だったブロードバンドアダプタを含め、必要なものがすべて入っている。

6/22金~7/12木



ドリマガおすすめのイベントを一挙ご紹介。「次世代ワールドホビーフェア」にはセガを始めおなじみのゲームメーカーも出展予定。これは大きいお友達も駆けつけるのしか!?

6月23日(土)~6月24日(日)

SONIC 10th Anniversary Birthday Party in Japan

会場: YES手稲ソフト館、マジカルガーデン港店、ソフマップ大阪・なんば店、ザウルス1)
: ベスト電器 福岡本店、幕張メッセ・次世代ワールドホビーフェア セガブース
時間: 23日10:00~(YES手稲ソフト館)、
23日15:00~(マジカルガーデン港店)、
23日18:00~(ソフマップ大阪・なんば店、ザウルス1)
24日10:00~(ベスト電器 福岡本店)、
24日15:00~(幕張メッセ・次世代ワールドホビーフェア セガブース)
参加: 無料

6月23日(土)、24日(日)の2日間限定で

発売されるスペシャル仕様の「ソニックアドベンチャー2」。この2日間で千葉・大阪・名古屋・福岡・札幌の5都市を縦断するイベントが「SONIC 10th Anniversary Birthday Party in Japan」だ。会場に行けば限定版ソフトが手に入るのはもちろん、「ソニック」プロデューサーの中裕司氏&ディレクターの飯塚隆氏にも会える素敵なイベントが予定されている。みんながソニックの誕生日を盛大にお祝いしちゃおう!

6月23日(土)~6月24日(日)

第14回次世代ワールドホビーフェア

主催: 次世代ワールドホビーフェア実行委員会

会場: 幕張メッセ(日本コンベンションセンター)

国際展示場 展示ホール9・10・11

時間: 9:00~16:00

入場料: 無料

<http://www.whobby.com/>

小学館グループが中心となつての一大ホビーイベント。物販、ステージイベント(おはスタスペシャルステージもあり)、まんが家の先生たちによるサイン会などなど豪華絢爛たるイベントだ。でも入場は無料!! セガ、任天堂、SCEなどおなじみのゲームメーカーも軒を連ねて君たちを待っているぞ。24日の15:00からは、左で紹介している「SONIC 10th Anniversary Birthday Party in Japan」のイベントも開催される予定なので、ソニックファンはチェックしておこう。

Sound Marketにセガの音楽配信 6月25日よりセガと日本コロムビアの協力で、DDIポケットが展開する「feel H」のダウンロードコンテンツ「Sound Market」に、セガのゲーム音楽が配信されることになった。これは昨年末にスタートしたPHS端末向けの音楽配信サービスで、約1,600曲のデータから好きな曲をダウンロード可能。「ファンタジースターオンライン」や「サクラ大戦」「ソニックアドベンチャー」といった作品の曲が用意されている。配信曲の購入価格は1曲200~250円(税別)。これからセガの人気ゲーム音楽が続々と配信されるとのこと。注目しよう。

DC

ネット上を走り抜ける—— 「デイトナUSA 2001」ゲーム大会開催!

現在ISAO主催「DAYTONA USA 2001 ISAO BATTLE 1st」が開催中だ。これは「デイトナUSA 2001」のネットワーク機能を用いて行われているもの。参加希望者は、自分のハンドルネームの頭に「ISAO1」を付けて、大会期間中に「circuit red」で対戦しよう。期間中にもっとも高得点を取得した人が優勝となる。なお、入賞者には豪華な賞品が用意されているぞ。

高得点が出るまで何度でもチャレンジしてみてもいいかな?

<賞品予定>

優勝:PDA(1名)

準優勝:CDプレイヤー(1名)

3位:腕時計(1名)

参加賞:小型携帯ラジオ(10名)

AV賞:「MONKEY BALL」特製ストラップ

開催期間:6月21日12:00~28日12:00
結果発表:7月4日(予定)
大会参加費:無料
※ネットワーク利用料の「NET BATTLEライセンス」と通信代などは別途必要。

ドリマガ読者に特別プレゼント!

**A 「バーチャストライカー3」
うちわ**

25名

ゲームで、そして
サッカー観戦で暑
くなったらこれで
涼もう!

**B 「モンキーボール」
特製ストラップ**

10名

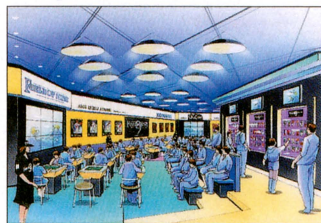
AV賞にもなっている、愛らしいモン
キーのマスコット
付きストラップ。

※プレゼントの応募はP16のプレゼント応募の決まりを参照してください。

ショップ

「コナミカードゲームセンター」オープン!! カードゲームファンは新宿に集え!

プロ野球カードゲーム「フィード・オブ・ナイン」といった、人気カードゲームで遊んでいる読者も多いかな? 対戦相手や、対戦場所、そして情報が欲しかった…なんて人に朗報! なんと来る7月22日に『コナミカードゲームセンター』がオープンしちゃう



夏休み、友達同士で行ってみたいのもいいかもね? いろいろなイベントも行われる予定だ。

のだ。場所は東京の新宿新都心にあるNSビル3階。ここで対戦や情報交換ができるぞ。知識豊富なスタッフにアドバイスしてもらえば、腕も上がっちゃう!? また、カードゲームの展示やイベントの開催も予定されているのだ。今までプレイしたことなかった人もこれを期にカードゲームにチャレンジしてみるのもいいかもね!

「コナミカードゲームセンター」
場所:東京都新宿区西新宿2-4-1
新宿NSビル3階
営業時間:11:00~19:00
(※デュエルスペースは18:00で終了)
※定休日:毎週火曜日/夏期休暇中、
および祝日は営業
利用:会員制(登録料無料)

TOY

これこそが未来のオモチャなのか!? タカラとコナミの「MICRO IR デジQ」

コナミとタカラは、6月7日、東京国際フォーラムにて両社の初の共同開発となる新玩具の発表会を行った。この日お披露目されたのは、コナミの開発した赤外線遠隔操作システムを利用した玩具「MICRO IR デジQ」。タカラの人気玩具「チョコロQ」をモチーフとし、あ

たかもラジコンのように操作できるというものだ。コナミのデジタル技術を生かし、ブレーキやサスペンションなど非常に細かいセッティングが可能となっているぞ。「デジQ」に続く「MICRO IR」シリーズの第二弾「デジトレイン」も、11月にコナミから発売予定。



「デジQ」は10月発売予定。携帯端末との連動により遊び方の広がる「デジタル」玩具だ。



発表会にはタカラ代表取締役の佐藤慶太氏、コナミCIP事業本部長専務の永田昭彦氏らが出席。業種の垣根を超えた「提携」は時代のキーワードか?

合同発表会の会場で行われていたデジQのデモプレイ。とにかく速い! よく曲がる! 20年前の初期型チョコロQから考えると隔世の感がある。

キャンペーン

あの「ドリカラ」がモニター募集! 好きな曲を歌いまくらだっ!!

発売以来、大人気の「ドリームキャスト・カラオケ」だが、このたびリクエスト100万曲突破を記念してキャンペーンを実施中だ。

6月22日より実施されているこのキャンペーンは、isao.netのアンケートに答えた人の中から抽選で100名にモニターになってもらうというもの。今まで、試したことなかった人はチャンスだね! なお、モニターに当選した人は6カ月間の期間終了後、なんとドリカラはプレゼントされるということなので、ぜひ、応募してみよう。

<http://www.isao.net/>

「ドリームキャスト・カラオケモニターキャンペーン」
主催:ISAO
期間:6月22日~7月1日
対象:期間中にisao.net上のアンケートフォームに回答した人の中から抽選で100名
※モニターになった人には、定期的にアンケートを実施
※通信料金等は個人負担となります。

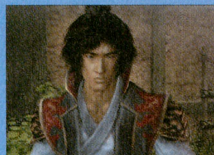


※モニターにDC本体は含まれません

最新のGAME NEWSを紹介!
GAME SPOT
JAPAN
www.zdnet.co.jp/gamespot/

業界先取り情報局 今週の業界動向は?

「鬼武者2」の主演は、予想外の故・松田優作氏でビックリ。僕ら30代も含め、幅広い年齢層にヒットするこのヒーローを操ることができるようになるのは2002年3月だ。さて先日の「TV GAME KINGDOM 2001」に続き「ワールドホビーフェア」も開催される。毎日のようなゲームイベントに、出づ精になりがちな梅雨も、ゲーマーは外出の機会が多かったのでは?



ついに発表された「鬼武者2」の主役はなんと故・松田優作氏!

GAME SPOT副編集長・原

梅雨真最中ということで、ゲーム機やPCに湿気がたまるように除湿機を購入。洗濯物も乾いて便利です。

ドリマガより速く!
ゲーム業界一押しの
ネット最速情報

ゲーム
スポットへ

<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>
で今すぐチェックせよ!

最も関心を集めた
ニュースはコレだ!

先週 Webニュース までのアクセスランキング

6/1

6/15

ここではGAMESPOT上で注目を集めたニュースのランキングを毎号紹介!! アクセス数でゲームユーザーの今一番の関心がなにか、わかるよね!

①「PSO Ver.2」にソニック出現

6/8 (金) CITY内に30日まで出現しているぞ。今すぐ探してみよう。

②「鬼武者2」主演は松田優作

6/12 (火) 「鬼武者2」で名優・松田氏が復活! その役者ぶりに注目!

③「いっき」など懐かしのゲームがPCに

6/8 (金) 復活するのは「いっき」「アートランティスの謎」など計5本。

④「PS Awards 2001」発表!

6/11 (月) ユーザー大賞は「FF IX」が受賞。「ドラクエ」は400万本!

⑤セガの内覧会に「VF4」などが登場

6/8 (金) 期待の「VF4」も出展。ほか新作ACも数多く出展されていた。

ネットカフェで気軽にオンラインゲーム■オンラインゲームメーカーのネクソンジャパン(本社・東京都中央区)は、ブロードバンド対応のフランチャイズ(ネットカフェ・マンガ喫茶など)数社と、オンラインゲームコンテンツ使用の契約が成立したと発表した。ゲームメーカーとフランチャイズ各社が有料コンテンツの使用提携を直接したことにより、利用者はインターネットカフェで気軽にオンラインゲームが楽しめるようになった。同社では他の代理店とも契約を進めているという。今後もこういったスタイルの提携は増えるのか? <http://www.nexon.co.jp/>

イベント 「第14回次世代ワールドホビーフェア」開催 ソニックファンも注目だぞ!

最新のホビーやゲームが一堂に
介すイベント「第14回次世代ワ
ールドホビーフェア」が6月23、24
日にいよいよ開催されるぞ。SCE
や任天堂といったゲームメーカー
が出展するなか、前回はセガトイ
ズのみ出展となっていたセガも
再びブースを展開するとあって、
楽しみがより一層アップ! 以前
にもお知らせした、「ソニックアド
ベンチャー2」の限定スペシャル
パッケージの販売や、イベントも
行われるのでファンは注目! また

会場ではほかにも、劇場版「ポケ
ットモンスター」の最新情報公開
や、ZOIDSやバグブレッドといっ
た人気ホビーの先行・限定販売あ
りとしみはいっぱい。興味の
ある人は足を運んでみよう。

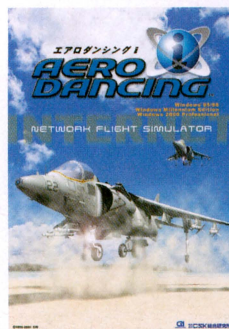


ソニック生誕10
周年記念の「バ
ースデイパック」。
2日間限定販売
のこのソフトが
ここでも買える!

日時: 6月23、24日(9:00~16:00)
場所: 幕張メッセ(日本コンベンション
センター)国際展示場 9・10・
11ホール
入場料: 無料

PCソフト Windows版「エアロダンシング」がついに発売! CRIのHPでは通信販売を実施中

DCで好評を博したCRIのフライト
シミュレータ「エアロダンシング」
のWindows版(7,800円/税別)が、
本日22日に発売される。しかし、「買
いたいけど、買いに行ってるヒマが
ない!」とお嘆きのあなたに朗報。現
在、発売元のCRIのサイトに開設さ
れているオンラインショップページ
では、同ソフトの通信販売が行わ
れているのだ。さらにここで通販を
利用すると、特製携帯ストラップが
ついてくるといううれしい特典もあ



このウインドウズ版では、インターネット上
でDCユーザーとウインドウズユーザーの夢
の対戦も実現!



特典は、ナイロン地のストラップに金属製のタ
グがついた、オシャレなデザインの携帯ストラ
ップ。タグには本作に登場する機体「F-15」の
シルエットとタイトルが刻印されているのだ。

るぞ。決済方法は代金引換えと先払
いの好きなほうを選んで、全国どこ
でも配送料は無料というのだから、これ
はもう利用するしかない!? ただし、
特典は数量限定となっているので欲
しいと思ったら早く申し込もう!
http://www.cric.co.jp/cric_ols/

イベント告知 “ポケットモンスター”の世界をじかに体験できる イベント「ポケモンキッズパラダイス」

7月7日に公開予定の劇場版ポ
ケットモンスター映画第4弾「セ
レビー〜時を超えた遭遇〜」の公
開を記念して、7月28日~9月2
日の期間、ポケモンイベント「ポ
ケモンキッズパラダイス」が開催
される。会場はポケモンの世界観
をベースに構成され、参加者はあ
たかも「ポケモンワールド」に入

り込んだような気分を満喫できる
のだ。かくれんぼやゲームなどを
して、ピカチュウたちと一緒にめ
いっぱい遊んじゃおう! また、
横浜ランドマークタワーの69階で
は「ポケモンクイズラリー」も実
施される。クイズに答えると景品
ももらえちゃう楽しいゲーム大会
なので、こちらも要チェックだ。
夏休み、親子で友達同士で楽しむ
にはうってつけのイベントだぞ。



来場記念のシールを張れる「ポケ
モンシールブック」も買えるぞ。

日時: 7月28日~9月2日(10:00~18:00)
場所: 横浜・ランドマークタワー/ランドマークホール
入場料: 大人(中学生以上) 800円
小人(4才~小学生) 500円
※ランドマークタワー69階展望フロア・ス
カイガーデン入場券提示で100円割引

グッズ Windows版「Canvas」のトレカが発売! BOXを3名の読者にプレゼント

昨年末に発売され、魅力的なキ
ャラクターたちの人気も高かった
「Canvas」。DC版も発売されてい
るので、ハマった人も多いかな?
今回、このゲームを題材にしたト
レーディングカードが発売に。キ
ャラクター総出演のこの「Canvas
トレーディングカードコレクション」
は、エンターブレインより6
月末発売予定だ。独特のタッチと
淡い色遣いで描かれた美麗イラスト
は、ファンでなくとも欲しくな
っちゃうほどいいデキ。さらに、
ゲーム中には登場しなかったレア
な秘蔵ワケ画までお目見えする
という、まさに必見のコレクション
アイテムとなっているのだ。この

発売を記念して、今回はこのト
レーディングカードのボックスを3
名にプレゼントしちゃうぞ。欲し
い人は編集部まで急いで応募して
ね。キミのお気に入りのヒロイン
カードは手に入るかな?

C「Canvas」トレカボックス



1パック(400円/税別)には10枚のカードを封
入。1BOX(6,000円/税別)は15パック入りだ。
※プレゼントの応募方法はP.16の応募要項を参照してください。

最新のGAME NEWSを紹介!

GAME SPOT
JAPAN
www.zdnet.co.jp/gamespot/

Web ニュースヘッド

先週までの
ニュースチェック

ゲーム業界ひとまとめ

「PlayStation Awards 2001」
の翌日に「鬼武者2」の発表が
あるなど、業界は毎日大騒ぎ。
今回も気になるニュースを厳選
してピックアップ。P14の
ランキングも見てね!

※赤字はゲームスポット内でアクセスラ
ンキングの高かったものです

6月5日(火)

- PS2にサン・マイクロのJavaVMを搭載

6月6日(水)

- 「ダービースタリオン」を予約してN64をGET
- 「CodeWarrior」で「決戦II」が開発

6月7日(木)

- 「FF X」TVCMに滝沢秀明が出演!
- 「プリメコレクション」の発売日が7月19日に
- FOMA向けゲームをドワンゴが開発着手
- 斬新な縦スクロールSLG、工画堂から発売

6月8日(金)

- ①「PSO Ver.2」にソニックが登場!
- ③「いっき」等サンソフトタイトルがPCに

⑤セガの内覧会に「VF4」や「エイリアンフロント」

- 「遥かなる時空の中で2」はネット対応
- 「アトリエ」シリーズのキャンペーン!
- コナミ、ソウル地獄でDDR模倣品に対し勝訴

6月11日(月)

- ④「PS Awards 2001」発表。DQVIIは400万本!
- 久寿良木氏「PSは今夏1億台を突破」
- 東京株式市場でナムコ株が大幅高

6月12日(火)

- ②「鬼武者2」の主演は何と松田優作!
- 7月の「JAF・CON 10」はゲームの出展も
- 「CODE:VERONICA」フィギュア発売
- 東京株式市場でタカラが高い

6月13日(水)

- GAMECUBE用性能解析ツールが発売
- 珍しい乗馬育成&馬術のPC用SLGが登場!
- テコム「100%キャーベン」をiモードに

6月14日(木)

- ガンダム仕様ワンダースワンカラー登場
- TCS2001のステージイベントが決定!
- 「beatmania 6th」にUKクラブサウンド
- ハドソンのiアプリに4つの新コンテンツ

6月15日(金)

- ACCS通常総会で中古問題現状など報告
- eS! Toysなら「FF X」が割引に!
- 次世代WFF限定の「ミニモニ。」プライズ

企業

コナミグループ、今度は健康産業に コナミスポーツライフが「HFJ 2001」に出展

先の中期経営計画説明会で「今後はフィットネス機器などにも力を入れる」と表明していたコナミ。その言葉どおり、去る6月13日～15日に開催されたフィットネス業界で最大の展示会「HEALTH & FITNESS JAPAN 2001」にて、フィットネス機器の開発・販売を管轄するグループ会社、コナミスポーツライフ(コナミSPL)がブース出展、新製品のPRを行った。コナミSPL

は、コナミの「遊んで元気! 遊んで健康!」をメインテーマとした新事業「ヘルスエンタテインメント事業」を担う企業となる。



目玉商品、ブリコ社の「リコークロストレーナー」。

BOOK

買うならここ!? ソフトバンクブックスで 「サクラ大戦3」攻略本キャンペーン実施中!

インターネット書店のソフトバンクブックスで、とってもお得な「サクラ大戦3」攻略本キャンペーン」を実施する。これは、7月上旬に発売予定の「サクラ大戦3〜巴里は燃えているか〜攻略ガイド下巻」の発売を記念して、「サクラ大戦3 オリジナルポストカード」を購入特典としてプレゼントするというもの。買わなきゃソン!

<http://books.softbank.co.jp/>

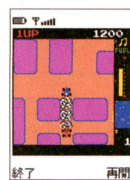


ポストカードの絵柄は、ドリマガで3号連続表紙になった、あの美麗イラストだ。3枚1セットでプレゼントされるぞ。コレクション性も高いこのカードが欲しい人はさっさと予約をしよう!!

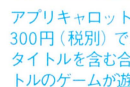
携帯

iアプリにナムコの名作 「ニューラリーX」「ギャラガ」が登場

ナムコが提供する、NTTドコモの携帯電話サービス「iアプリ」向けバーチャルミュージメントスポット「アプリキャロット」に、「ニューラリーX」と「ギャラガ」が追加されたぞ。両タイトルとも往年の名作ゲームだけに、今プレイしてもきっと楽しめるはず。ぜひ1度お試しを!



アクセス方法: メニューリスト→iアプリメニュー→ゲーム/占い→アプリキャロット



アプリキャロットでは月額300円(税別)で、この2タイトルを含む合計6タイトルのゲームが遊べるぞ。

WEB

パラッパファン注目! 期間限定のサイトがオープン!

いまやゲームだけでなく、その愛らしいキャラが幅広い層にウケて大人気の「パラッパッパー」。最近ではテレビアニメーションになったり、グッズも多数販売されたりと、ますます人気が高まっているようだ。そんなパラッパ君の魅力がぎゅーっと詰まったサイトが、この度オープンしたぞ。ここは、2002年3月31日までの期間限定オープンなので、この機会にぜひとも覗いてみてはどうだろう?

これでキミも「パラッパ」通になれるちゃうかもしれないね。



制作スタッフによる舞台裏情報なんでもの読めちゃうらしいぞ。アドレスは<http://www.parappa-the-rapper.com/>

Goods & Present

1

「シックス・デイ」DVD・ビデオ発売記念 「異次元物体グニュグニュ」プレゼント

昨年末、シュワルツェネッガー主演で公開された映画「シックス・デイ」。人体のクローンを取り上げ、話題となった映画がついにDVDとビデオになった。この発売を記念して10名の読者にオリジナル「異次元物体グニュグニュ」をプレゼント。これは透明なゴム状の物体の中にキャラの入った不思議なグッズだぞ。ぜひこの触感を楽しんでみてね。



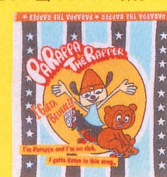
■発売中 ■販売・発売元/バイオニアLDC
■価格/DVD 3,800円、LD 5,700円、ビデオ 16,000円 ■カラー/本編123分

2

「パラッパッパー」 ハンドタオル

上記で紹介したサイトオープンを記念して、特別に5名の読者にこのステキな「パラッパッパー」ハンドタオルをプレゼントしちゃいます。厚手で吸収性のいい使いやすいハンドタオル。かわいらしいイラストがステキでしょ?

(※絵柄は2種類あります。どちらが当たるかはお楽しみに!)



プレゼントの応募

このコーナーで紹介したプレゼント品の応募は官製ハガキに①欲しいプレゼント番号と名前をひとつ2氏名(フリガナ)③電話番号④郵便番号⑤住所⑥年齢⑦職業⑧当コーナーへのご意見などを明記して下記住所まで送ってください。

〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部「ドリマガニュース7/13号プレゼント」係まで。

記事中に締め切りのもうけていない場合の応募は7月12日(木曜日)の消印有効です。

©2000 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED

当選者の発表は、すべて発送をもってかえさせていただきます。当選に関するお問い合わせにはお答えできませんので、予めご了承ください。

こんなキャンペーンやってるよ! 得ゲーム購入術

ただいまデジキューブでは「コンビニで買って当てよう! デジキューブPC サマーキャンペーン」を8月31日まで実施中だ。これは、キャンペーン対象のPCソフトを購入し応募した人の中から抽選で、豪華なプレゼントが当たるというもの。応募は対象商品を買って、専用HPにアクセス! どしどし応募してステキな賞品をゲットしよう!

デジキューブのお得なキャンペーンを大紹介!!

<http://www.digicube.co.jp>

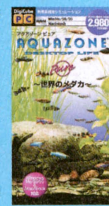
キャンペーン対象商品

7月25日発売予定タイトル
●Print Shop Pro Lite ●クロスコンパクト 速すぎた橋 ●銀河英雄伝説VI SG

<発売中の対象商品>



●3,600円



●2,980円



●2,980円



●2,480円

買って得する、賢いゲーム購入術を伝授するこのコーナー。今回はデジキューブで行われているサマーキャンペーンを紹介しちゃおうぞ!

デジキューブPC サマーキャンペーン

A賞

フラッシュメモリ内蔵
ワークマン
(ソニー ネットワークマンNW-E3)



C賞

携帯電話で光る
ボールペン
(DigiDubePC ロゴ入り)



B賞
PDA
(バームコンピュータング m105)

応募のアクセスはここに / <http://www.digicube-pc.com>

夏休みはASIMOと遊ぶぞ! この夏、Hondaは2足歩行ロボット「ASIMO」と触れ合えるイベント「ASIMO WORLD 2001 in もてぎ」を開催する。場所は栃木県にある「ツインリンクもてぎ」にあるファンファンラボを拠点に開催。会期は8月4～6日と8月8～14日だ。「人間のパートナーとしてのパーソナルロボットの可能性を探る」をテーマに開発されたASIMOに、この夏会いに行ってみてはいかが? いろいろなイベントも行われる予定だ。 <http://www.honda.co.jp/fanfunlab/>

まだまだ気になるドリームキャストの最新データを総チェック!!

ドリームキャスト Data Station

BI-WEEKLY

ドリームキャストタイトルの売上げランキング ソフト売上げ

TOP 10

「PSO Ver.2」の発売日には、開店前から行列ができたお店も。各地で品切れ店も続出したみたいだから、10万本のセルスルーにも納得? 「クレタク2」も、なかなか好評!

1位 ファンタシースターオンライン Ver.2

NEW SOFT セガ/2001年6月7日発売/4,800円/RPG (VGA、振動、通信、キーボード対応)
<http://www.sonicteam.com/pso/>



推定期間
販売本数 **10万0846**本
推定累計
販売本数 **10万0846**本

一気に10万本突破!! 7月10日にはUS版が発売。以降は海外のユーザーも入って、より多くの人と冒険できるはず。まだ買っていない人もぜひ!

2位 クレイジータクシー2

NEW SOFT セガ/2001年5月31日発売/5,800円/RAC (VGA、振動、通信、ハンドル対応)
<http://www.hitmaker.co.jp/>



推定期間
販売本数 **5万0790**本
推定累計
販売本数 **5万0790**本

公式HPには続々と全国からリプレイデータが集まっている。笑える走行から驚く走行まであって、見ればイカれた走行に磨きがかかること必至だ。

3位 エクソダスギルティー ネオス

NEW SOFT アーベル/2001年5月31日発売/6,800円/RPG+ADV (VGA、通信対応)
<http://www.abel-jp.com/>



推定期間
販売本数 **1万7824**本
推定累計
販売本数 **1万7824**本

菅野ひろゆき氏の描く世界観に、魅了されている人も多いはず。より一層楽しみたいなら、弊社から発売中のワールドガイダンス (PS版) を見てね。

4位 セガガガ

NEW SOFT セガ/2001年5月31日発売/5,800円/SLG
<http://www.hitmaker.co.jp/>



推定期間
販売本数 **8981**本
推定累計
販売本数 **8981**本

今販売中のソフトは「アダルトチルドレン問題」が直されて少し異なる内容に。修正前と両方買った人いる?

5位 エルドラドゲート (第5巻)

NEW SOFT カブコン/2001年6月6日発売/2,800円/RPG (VGA、通信、キーボード対応)
<http://eldorado.dricas.ne.jp/>



推定期間
販売本数 **5132**本
推定累計
販売本数 **5132**本

ソフトの発売日である6月6日に続いて、6月20日から新たなデータの配信がスタート。もうゲットした?

6位 サクラ大戦3~巴里は燃えているか~

前回1位 セガ/2001年3月22日発売/7,800円 (通常版)・9,800円 (限定版) (ともに3枚組)/ADV (VM、振動、通信対応)
<http://sakura3.dricas.ne.jp/sakura3/>



推定期間
販売本数 **3382**本
推定累計
販売本数 **30万6646**本

7月上旬には攻略本の下巻が発売。仕上がりはバッチリで、さらに今回は描き下ろしイラストがつくぞ。

7位 サクラ大戦2~君、死にたもうことなかれ~

前回3位 セガ/2000年9月21日発売/5,800円・7,800円 (限定版) (ともに4枚組)/ADV (振動、通信対応)
<http://sakura2.dricas.ne.jp/sakura2/>



推定期間
販売本数 **1858**本
推定累計
販売本数 **13万2355**本

歌謡ショウのチケットは、飛鳥鳥を落とす勢いで初日と千秋楽の両日が完売。「サクラ」人気、おそろべし!

8位 サカつく特大号~J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!~

前回11位 セガ/2000年12月21日発売/5,800円/育成SLG (VGA、通信対応)
<http://sakatoku.dricas.ne.jp/>



推定期間
販売本数 **1448**本
推定累計
販売本数 **17万3071**本

シリーズ最新作は、PS2でリリースされる。タイトルは「サカつく2002 (仮)」。

9位 HAPPY★LESSON

前回5位 データム・ポリスター/2001年4月26日発売/6,800円/ADV (VGA対応)
<http://www.datam.co.jp/>



推定期間
販売本数 **1445**本
推定累計
販売本数 **2万1488**本

パソコンでソフトの中身を見たことはある? じつはママたちの音声メッセージがたくさん入っているぞ。

10位 サクラ大戦

前回4位 セガ/2000年5月25日発売/4,800円 (通常版)・6,800円 (限定版) (ともに3枚組)/ADV (VM、振動、通信対応)
<http://www.sega.co.jp/>



推定期間
販売本数 **1358**本
推定累計
販売本数 **14万5039**本

来たる「映画版サクラ」の発表会で何か起きる!?との噂。ゲームに関連する何らかの最新情報もあるかな?

読者が選ぶ 発売前タイトル期待のランキング

TOP 30

明日はいよいよ「ソニックアドベンチャー2」のたった2日間のバースディバックが販売。とてもお得だから、買わないとね。この夏は話題作が一挙に登場。盛り上がるぞ！

1位 こみっくパーティー

前回1位 アクアプラス/7月28日発売予定/6,800円(通常版)・7,800円(限定版)(ともに2枚組)/ADV+SLG
http://www.aquaplus.co.jp/



432
POINTS

完成度 100%

この本が出る頃には完成！
ローカル局で放映中のTVアニメがDVD/ビデオになって本日22日から発売！放映地域外で涙している人も、思う存分楽しめちゃうぞ。ゲームの発売まであと1カ月!!

2位 スーパーロボット大戦α for Dreamcast

前回8位 バンプレスト/7月26日発売予定/7,800円/S・RPG
http://www.banpresto.co.jp/



406
POINTS

完成度 90%

DC版のスゴさを感じよ！
DC版は戦闘シーンの3D化にはじまって、機体や合体攻撃の追加などなど、PS版からは超移植と呼べるほど手がかかっている。長らく待たされた人も納得いくはずぞ!!

3位 シェンムー II

前回2位 セガ/2001年9月6日発売予定/価格未定/Full Reactive Eyes Entertainment (4枚組)
http://www.shenmue.com/



394
POINTS

完成度 95%

鈴木裕と「II」を語る
開発作業が終わっている今、気になるところは「II」の仕上がり具合だね。今号では、サンプルROMからそのほどを鈴木裕氏とともにチェック！「シェンムーII」はどうなる？

pick up 今号の注目タイトル!

18位 餓狼 MARK OF THE WOLVES

前回18位 SNK/9月発売予定/5,800円/対戦格闘 (VGA、振動、スティック対応)
http://www.neogeo.co.jp/



141
POINTS

完成度 ?%

完全移植+α!
アーケード版の完全移植はいわずもがな。さらにDC版だけの特典として、描きおろしのイラストなどが楽しめるギャラリーモードを加える。SNK、がんばってます！

40位 ゲットバス2

前回39位 セガ/8月30日発売予定/5,800円/SLG (VGA、振動、通信、つりコン対応)
http://www.wow-ent.co.jp/



36
POINTS

完成度 ?%

この夏、自宅がレイクに変わる
季節、時間帯、水温、風などに影響するバスの生態をより正確に再現。映像面も一層リアリティが増して、臨場感は抜群だ。また、ネットを使って何か楽しめるらしい？

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | データ | POINT |
|----|----|---|--------------------------------|-------|
| 4 | 4 | ソニックアドベンチャー2 | セガ 6月23日 | 350 |
| 5 | 3 | AIR (エア) | NECインターチャネル/8月予定 | 337 |
| 6 | 5 | 火焰聖母~The Virgin on Megiddo~ | 広美・スタジオライン/7月26日 | 312 |
| 7 | 7 | 機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン | 発売元:バンダイ 開発元:カプコン/発売日未定 | 309 |
| 8 | 新 | CAPCOM VS.SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 | カプコン 今秋予定 | 285 |
| 9 | 9 | カナリア~この想いを歌に乗せて~ | NECインターチャネル/8月予定 | 214 |
| 10 | 11 | 同窓会 again | NECインターチャネル/2001年内 | 197 |
| 11 | 10 | ミステリート~不可逆世界の探偵紳士~ | アーベル 2001年内予定 | 196 |
| 12 | 12 | メモリーズオブ 2nd | キッド 9月27日 | 176 |
| 13 | 14 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3 | セガ 発売日未定 | 169 |
| 14 | 15 | カルドセプト セカンド | メディアファクトリー・大宮ソフト/7月12日 | 165 |
| 15 | 一 | マリー&エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士1,2~ | クールキッズ 7月26日 | 164 |
| 16 | 15 | ガンダムバトルオンライン | バンダイ 6月28日 | 148 |
| 17 | 17 | 新スペースチャンネル5 (仮) | セガ 発売日未定 | 147 |
| 18 | 18 | 餓狼MARK OF THE WOLVES | SNK 9月予定 | 141 |
| 19 | 22 | 夢のつばさ Fate of Heart | キッド 7月26日 | 133 |
| 20 | 21 | パワースマッシュ2 | セガ 2001年内予定 | 123 |
| 21 | 19 | 機動戦士ガンダム外伝 特別版 (BANDAI the Best) | バンダイ 6月28日 | 119 |
| 21 | 23 | Candy Stripe~みならい天使~ | セガ 今夏予定 | 119 |
| 23 | 34 | アウトトリガー | セガ 7月26日 | 114 |
| 24 | 20 | エルドラドゲート | カプコン/8月8日(第6巻) ・10月10日(第7巻) | 104 |
| 25 | 24 | センチメンタルブレリウド | NECインターチャネル/発売日未定 | 96 |
| 26 | 26 | 対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ | カプコン・彩京 6月28日 | 95 |
| 27 | 28 | イノセントティアーズ | グローバル・A・エンタテインメント・広美/発売日未定 | 89 |
| 28 | 25 | 井上涼子~ルームメイト~ | データム・ポリスター 7月5日 | 86 |
| 29 | 30 | K-Project (仮) | セガ 発売日未定 | 81 |
| 30 | 27 | マジック:ザ・ギャザリング | セガ 6月28日 | 65 |

※データのポイントは6月8日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

4位 ソニックアドベンチャー2

http://www.sonicteam.com/



特典多数のバースディバックは、23、24日の完全限定販売。以降はお店から回収されてしまうから見逃すな！

52位 エアロダンシング 次回作まで待てませ〜

http://aerodancing.drices.ne.jp/



「L」をベースに、新機体をユーザーのリプレイ集を加える一方で価格は引き下げ。パソコン版と対戦も！

どのハードに何を移植してほしいのか!?

移植希望



ドリームキャストはもうそろそろ……なんて思っている諸君、じつはまだ隠されたタイトルがあったりするのを知ってるかな? まだ当分、DCは現役でいける?

移植希望タイトルTOP10 for ドリームキャスト

●読者のハード所有率……96.8%
●読者のハード購入予定率……4.2%

| 順位 | 前回 | ゲーム名/データ | POINT |
|----|----|------------------------------------|-------|
| 1 | 1 | NiGHTS (ナイツ) ●セガ●セガサターン | 270 |
| 2 | 2 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 ●SNK●ビデオゲーム | 204 |
| 3 | 3 | シャイニング・フォースシリーズ ●セガ●セガサターンほか | 167 |
| 4 | 9 | バーチャファイター4 ●セガ●ビデオゲームほか | 129 |
| 5 | 5 | シスタープリンセス ●メディアワークス●プレイステーション | 126 |

| 順位 | 前回 | ゲーム名/データ | POINT |
|----|----|------------------------------------|-------|
| 6 | 4 | バーニングレンジャー ●セガ●セガサターン | 119 |
| 7 | 7 | スーパーロボット大戦α外伝 ●バンプレスト●プレイステーション | 116 |
| 8 | 14 | パンツァードラゴンシリーズ ●セガ●セガサターン | 88 |
| 9 | 8 | ときめきメモリアル2 ●コナミ●プレイステーション | 82 |
| 10 | 10 | To Heart ●リーフ●パソコンほか | 75 |

移植希望タイトルTOP5 for ゲームキューブ

●読者のハード所有率……%
●読者のハード購入予定率……34.5%

| 順位 | 前回 | ゲーム名/データ | POINT |
|----|----|------------------------------|-------|
| 1 | 3 | サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか | 82 |
| 2 | 4 | ソニックアドベンチャー ●セガ●ドリームキャスト | 63 |
| 3 | 2 | NiGHTS (ナイツ) ●セガ●ドリームキャスト | 50 |
| 4 | 6 | エターナルアルカディア ●セガ●ドリームキャスト | 28 |
| 5 | — | シェンムー ●セガ●ドリームキャスト | 16 |

移植希望タイトルTOP5 for 携帯ゲーム機

●読者のハード所有率
GBA……34.0%
WS……17.0%
GB……1.7%
WS……12.6%

| 順位 | 前回 | ゲーム名/データ | POINT |
|----|----|---------------------------------|-------|
| 1 | 2 | シャイニング・フォースシリーズ ●セガ●セガサターンほか | 22 |
| 2 | 4 | ファンタシースターオンライン ●セガ●ドリームキャスト | 16 |
| 3 | 3 | ドラゴンクエストIV ●エニックス●ファミコン | 14 |
| 4 | — | ファンタシースターシリーズ ●セガ●メグドライブほか | 13 |
| 5 | — | ガントレッド ●ATARI●アーケード | 9 |

移植希望タイトルTOP5 for プレイステーション2

●読者のハード所有率……34.5%
●読者のハード購入予定率……32.5%

| 順位 | 前回 | ゲーム名/データ | POINT |
|----|----|--------------------------------|-------|
| 1 | 1 | サクラ大戦1~3 ●セガ●ドリームキャストほか | 223 |
| 2 | 2 | ファンタシースターオンライン ●セガ●ドリームキャスト | 148 |
| 3 | 3 | シェンムー ●セガ●ドリームキャスト | 101 |
| 4 | 4 | エターナルアルカディア ●セガ●ドリームキャスト | 94 |
| 5 | 9 | クレイジータクシー ●セガ●ビデオゲームほか | 41 |

移植希望タイトルTOP5 for X box

●読者のハード所有率……%
●読者のハード購入予定率……35.3%

| 順位 | 前回 | ゲーム名/データ | POINT |
|----|----|--------------------------------|-------|
| 1 | 2 | ファンタシースターオンライン ●セガ●ドリームキャスト | 85 |
| 2 | 1 | サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか | 75 |
| 3 | 3 | バーチャファイター4 ●セガ●ビデオゲームほか | 50 |
| 4 | 4 | 電脳戦機バーチャロン フォース ●セガ●ビデオゲーム | 47 |
| 5 | 5 | シェンムー ●セガ●ドリームキャスト | 35 |

祝PS2 ワンパイアナイト

<http://www.namco.co.jp/>

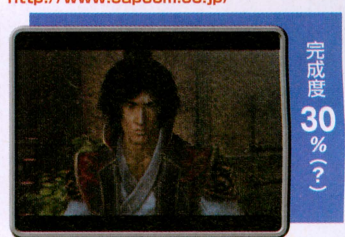


完成度
? % (?)

セガ開発のPS2タイトルに、またまた1本!
今秋、セガの本格的な“殴り込み”が始まる!!

PS2 鬼武者2

<http://www.capcom.co.jp/>



完成度
30 % (?)

PS2で初の売上100万本を達成した「鬼武者」の新編が発表! 主演はなんと故・松田優作氏。

※GBはゲームボーイ、GBAはゲームボーイアドバンス、WSはワンダースワンの略です。※上のポイントは、本誌6月8日号のアンケートハガキの集計を元に独自に算出したものです。

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム



この夏はドリームキャストだけでなくアーケードシーンも熱い! というわけで、久しぶりの大物タイトルが出そろふアーケードは、ちょっぴり注目度も高いよね。続報に注目!

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | データ | POINT |
|----|----|---------------------------------|---------------------------|-------|
| 1 | 1 | バーチャファイター3tb | セガ | 22413 |
| 2 | 3 | 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン | 発売元・バンプレスト 開発・販売元・カプコン | 18202 |
| 3 | 2 | ダービーオーナーズクラブ2000 | セガ | 11834 |
| 4 | 4 | ギルティギア ゼクス | サミー/アーケード システムワークス | 9582 |
| 5 | 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 | SNK | 5745 |
| 6 | 6 | 鉄拳タッグトーナメント | ナムコ | 4993 |
| 7 | 8 | ストリートファイターZERO3 UPPER | カプコン | 4144 |
| 8 | 7 | 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66 | セガ | 4092 |
| 9 | 9 | ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE | カプコン | 3707 |
| 10 | 10 | シャカッとタンバリン! 2 | セガ | 3497 |
| 11 | 11 | ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド | セガ | 2725 |
| 12 | 12 | CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000 | カプコン | 2569 |
| 13 | 15 | ヴァンパイアナイト | ナムコ | 2098 |
| 14 | 13 | スラッシュアウト | セガ | 1743 |
| 15 | 17 | コンフィデンシャルミッション | セガ | 1564 |

集計協力店舗: 池袋GIGO、新宿スポーツランド中央口店、ハイテクランド秋葉原

©ビジュアルクエスト ©BANPRESTO 2001 Presented by AM2 of CRI ©CRI 2001 ©SNK1999,2001 ©WOW ENTERTAINMENT INC. 2000, 2001 all rights reserved. Original Game ©SEGA ©SONICTEAM/SEGA,2001 ©1999-2001 CRI ©2000,2001 NAMCO/SEGA/WOW ENTERTAINMENT Character yagyu juubei by ©yusaku matsuura

office saku, ©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED. ©Characters! ©CROWD/©CAPCOM CO.,LTD.2002 ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©IGSS CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©LICENSED BY CAVE 1999-2004 © (株) ナムコ

pick up 今号の注目タイトル!

Coming Soon 鉄拳4

ナムコ/今夏稼働予定/対戦格闘/システム246基板

<http://www.namco.co.jp/home/aa/am/vg/tekken4/>



今夏の役者、ここにそろろう!

ついに画面写真、そしてキャラクターと各ストーリーまで明かされる! 同じく今夏稼働の「バーチャファイター4」とあわせて、「鉄拳 vs. VF」の観点で見ていく今号の巻頭特集。各開発陣の語りも熱いぞ!!

Coming Soon 怒首領蜂Ⅱ

カプコン/6月下旬稼働予定/シューティング

<http://www.igs.com.tw/japan/>



迫りくる無数の弾! 壮絶な戦闘、再び!!

シリーズの代名詞、驚異の弾幕は健在。そして今作では、2種類ある攻撃モードで「エネルギーモード」を選べば、機体を敵弾にかすらせることで「スーパーオーラ」なる攻撃も使える。手に汗に香ること確実だ。

発売日予定表 最新ソフトから、周辺機器、関連製品まで

表
の
見
方

| | | |
|--------------|----------|----------------|
| ACT…アクション | SPT…スポーツ | ETC…その他 |
| RPG…ロールプレイング | RAC…レース | A・□□□…アクション□ |
| SHT…シューティング | PUZ…パズル | □□の意味 |
| ADV…アドベンチャー | TAB…テーブル | S・□□□…シミュレーション |
| SLG…シミュレーション | QIZ…クイズ | □□□の意味 |

【対応等】
アナログ…アスキーミッションスティック
銃…ドリームキャスト・ガン
スティック…アーケードスティック
ツイン…ツインスティック
つりコン…つりコントローラ
ハンドル…レーシングコントローラ
マイク…マイクデバイス

ケーブル…ドリームキャスト・対戦ケーブル
VM…ビジュアルメモリ 振動…ぶるぶるばっく
BBA…ブロードバンドアダプタ
DD…ドリームキャストダイレクト(セガのネット通販)取扱い
タイトル(http://www.d-direct.ne.jp)
[VGA]○…VGA対応 ×…VGA非対応 ……VGA対応未定
【その他】■色のタイトルは初登場ソフト、■や■色の部分は、
その項目に変更があったものです。

ドリームキャスト

| 日 | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 対応など | VGA |
|----------|---|---------------|--------|-----------|-------------|-----|
| 2001年6月 | | | | | | |
| 23日 | ソニックアドベンチャー2 | セガ | 5,800円 | ACT | 振動 キーボード | ○ |
| 23日 | ソニックアドベンチャー2 バースデイバック | セガ | 5,800円 | ACT | 振動 キーボード ② | ○ |
| 28日 | ガイアマスター 決戦! 世紀王伝説 | カプコン | 5,800円 | ボード | 振動 | ○ |
| 28日 | 対戦ネットキック カプコン&彩京オールスターズ | カプコン/彩京 | 5,800円 | 麻雀 | 振動 通信 キーボード | ○ |
| 28日 | マジック: ザ・ギャザリング | セガ | 6,800円 | カード | 振動 通信 キーボード | ○ |
| 28日 | ガンダムバトルオンライン | バンダイ | 6,800円 | SLG | 通信 キーボード | ○ |
| 28日 | 機動戦士ガンダム外伝 特別版(BANDAI the Best) | バンダイ | 2,800円 | SHT | 振動 | ○ |
| 2001年7月 | | | | | | |
| 5日 | スーパーバズルファイターIIx for Matching Service | カプコン | 3,800円 | PUZ | 難易度調整可能 | ○ |
| 5日 | US Shennue(USA版シェンム) | セガ | 3,000円 | FREE (※1) | (4) VM 通信 | ○ |
| 5日 | 井上源二郎メモイト | データ・ポリスター | 6,800円 | ADV | 振動 | ○ |
| 12日 | ヘビーメタル ジオマトリックス | カプコン | 5,800円 | ACT | 難易度調整可能 | ○ |
| 12日 | カールドセプト セカンド | セガ | 6,800円 | TAB | VM 難易度調整可能 | ○ |
| 19日 | プリンセスメーカー コレクション | セガ | 5,800円 | 育成SLG | 振動 | ○ |
| 26日 | こまごまハートデー (限定版) | アクアプラス | 7,800円 | ADV+SLG | (※3) | ○ |
| 26日 | こまごまハートデー (通常版) | アクアプラス | 6,800円 | ADV+SLG | (※3) | ○ |
| 26日 | 夢のつばさ Fate of Heart | キッド | 6,800円 | 恋愛ADV | 振動 通信 | ○ |
| 26日 | 夢のつばさ Fate of Heart (初回生産版) | キッド | 6,800円 | 恋愛ADV | 振動 通信 | ○ |
| 26日 | マール&エリーのアドベンチャー 黄金騎士、〜 | クルーキッス | 7,800円 | RPG | (※2) | ○ |
| 26日 | 秘密〜唯がいた夏〜 | スターフィッシュ | 5,800円 | ADV | 振動 | ○ |
| 26日 | アウトリガー | セガ | 5,800円 | ACT | 通信 マウス同梱 | ○ |
| 26日 | フレグランスティル | TAKUYO | 5,800円 | ADV | 振動 | ○ |
| 26日 | スーパーロボット大戦α for Dreamcast | バンプレスト | 7,800円 | S・RPG | 振動 | ○ |
| 26日 | 炎の聖母〜The Virgin on Megiddo〜 | 広尾/スタジオライン | 6,800円 | ADV | 振動 | ○ |
| 26日 | パタスロ帝王ドリームスロット〜平和SP〜(仮) | メディアエンタテインメント | 5,800円 | パタスロ | 通信 | ○ |
| 2001年8月 | | | | | | |
| 2日 | CR必殺仕事人 八つてちんまよ@VPACHI | ハックベリ | 5,800円 | パチンコ | 振動 通信 | ○ |
| 8日 | エルドラドゲート (第6巻) | カプコン | 2,800円 | RPG | 通信 キーボード | ○ |
| 9日 | ぐるぐる温泉2 | セガ | 5,800円 | ETC | 通信 | ○ |
| 9日 | だてく | セガ | 3,800円 | 育成SLG | 通信 | ○ |
| 23日 | エロマンガ先生 ファンディスク 次回作まで待てません | セガ | 3,800円 | 育成SLG | 振動 アナログ 通信 | ○ |
| 30日 | ゲットバスター2 | セガ | 5,800円 | 育成SLG | 振動 | ○ |
| 30日 | 新世紀エヴァンゲリオン タイピング補充計画 | NECインターチャネル | 6,800円 | ETC | キーボード必須 | ○ |
| 未定 | AIR | NECインターチャネル | 6,800円 | ADV | 振動 | ○ |
| 未定 | カナリア〜この想いを歌に乗せて〜 | NECインターチャネル | 未定 | 恋愛ADV | 振動 | ○ |
| 2001年9月 | | | | | | |
| 5日 | デ・ジ・キャラットファンタジー (限定版) | ブロッコリー | 7,800円 | ADV | 振動 | ○ |
| 5日 | デ・ジ・キャラットファンタジー (通常版) | ブロッコリー | 5,800円 | ADV | 振動 | ○ |
| 8日 | ランディム アズ ブラックソウル | アイディアファクトリー | 5,800円 | SLG | 振動 | ○ |
| 8日 | シェンムII | セガ | 未定 | FREE (※1) | (4) | ○ |
| 27日 | Memories Off 2nd | キッド | 未定 | 恋愛ADV | 振動 | ○ |
| 未定 | 狼狼 MARK OF THE WOLVES | SNK | 5,800円 | 対戦格闘 | 振動 スティック | ○ |
| 未定 | パタスロ帝王ドリームスロット2 (仮) | メディアエンタテインメント | 5,800円 | パタスロ | 通信 | ○ |
| 2001年10月 | | | | | | |
| 10日 | エルドラドゲート (第7巻) | カプコン | 2,800円 | RPG | 通信 キーボード | ○ |
| 今秋 | | | | | | |
| 未定 | モンスターストリード | NECインターチャネル | 未定 | 育成SLG | VM | ○ |
| 未定 | エリオンフロント | セガ | 未定 | 対戦ACT | 振動 | ○ |
| 未定 | Candy Stripe 〜みならい天使〜 | セガ | 未定 | 恋愛ADV | 振動 | ○ |
| 未定 | COSMIC SMASH | セガ | 未定 | SPT+ACT | 振動 | ○ |
| 未定 | DYNAMIC GOLF | セガ | 未定 | ゴルフ | 通信 | ○ |
| 未定 | フューネーション | セガ | 未定 | RPG | 通信 | ○ |
| 未定 | Liltheb〜リルハブ〜 | TAKUYO | 未定 | PUZ | 通信 | ○ |
| 未定 | Ring Age(リングエイジ) | TAKUYO | 6,800円 | A・RPG | 通信 | ○ |
| 2001年内 | | | | | | |
| 未定 | CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 | カプコン | 未定 | 対戦ACT | 未定 | ○ |
| 未定 | てんたま 1st Sunny Side | キッド | 未定 | 恋愛ADV | 通信 | ○ |
| 未定 | プリズム・ハート (仮) | キッド | 未定 | 恋愛SLG | 通信 | ○ |
| 未定 | ピクトリーゴール2001 (仮) | セガ | 未定 | SPT | 通信 | ○ |
| 未定 | ミステリート〜不可逆世界の探偵紳士〜 | アーベール | 未定 | ADV | 振動 | ○ |
| 未定 | 同窓会 again | NECインターチャネル | 未定 | 恋愛SLG | 振動 | ○ |
| 未定 | SD飛龍の拳伝EX (仮) | カルチャーブレーン | 4,800円 | 格闘ACT | 振動 | ○ |
| 未定 | 恋愛探偵「メルティスクール」(仮) | カルチャーブレーン | 未定 | 麻雀 | 通信 | ○ |
| 未定 | バトルビースターズ | セガ | 未定 | SLG | 通信 | ○ |
| 未定 | [NHL2K] シリーズ | セガ | 未定 | SPT | 通信 | ○ |
| 未定 | [NHL2K] シリーズ | セガ | 未定 | SPT | 通信 | ○ |
| 未定 | [NBA2K] シリーズ | セガ | 未定 | SPT | 通信 | ○ |
| 未定 | ダービーオーナースクラブ オンライン | セガ | 未定 | SLG | 通信 | ○ |
| 未定 | ToeJam & Earl | セガ | 未定 | ACT | 振動 | ○ |
| 未定 | パワースマッシュ2 | セガ | 未定 | テニス | 通信 | ○ |
| 未定 | Froigan Brothers | セガ | 未定 | ACT | 振動 | ○ |
| 未定 | Project Propeller Online (仮) | セガ | 未定 | SHT | 通信 | ○ |
| 未定 | モンスターをつくらう! | セガ | 未定 | 育成SLG | 通信 | ○ |
| 未定 | IWORLD SERIES BASEBALL 2K] シリーズ | セガ | 未定 | 育成SLG | 通信 | ○ |
| 未定 | IF IT HAPPENS... | アグニオン・クリエイティブ | 未定 | ETC | 振動 | ○ |
| 未定 | ボク影の達人 | アグニオン・クリエイティブ | 未定 | パズルADV | 振動 | ○ |
| 未定 | ボンバーヘッド | アグニオン・クリエイティブ | 未定 | パズルADV | 振動 | ○ |
| 未定 | NBA HOOP2 | セガ | 未定 | SPT | 通信 | ○ |
| 未定 | READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2 | ミッドウェイ | 未定 | SPT | 通信 | ○ |
| 未定 | ALEXANDER The road to Percia | メディアファクトリー | 未定 | SLG | 通信 | ○ |
| 発売日未定 | | | | | | |
| 未定 | ジャーマン2 | ヴィジット | 未定 | 麻雀 | 振動 | ○ |
| 未定 | センチメンタルプレリュード | NECインターチャネル | 未定 | ADV | 振動 | ○ |
| 未定 | 飛龍の拳伝伝 (仮) | カルチャーブレーン | 未定 | 格闘ACT | 振動 | ○ |
| 未定 | プロ指南麻雀「兵」DX | カルチャーブレーン | 4,800円 | 麻雀 | 通信 | ○ |
| 未定 | イノセントティアーズ | アグニオン・クリエイティブ | 未定 | SLG | 通信 | ○ |

| 日 | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 対応など | VGA |
|-------|------------------------------|-------------|--------|-------|---------|-----|
| 発売日未定 | | | | | | |
| 未定 | グリンチ | コナミ | 未定 | ACT | 振動 | ○ |
| 未定 | ハムナフトラ〜失われた砂漠の都〜 | コナミ | 未定 | A・ADV | 振動 | ○ |
| 未定 | 虹色天使 | シャノール・ポーション | 未定 | 育成SLG | VM | ○ |
| 未定 | アクア パニック | セガ | 未定 | PUZ | 振動 | ○ |
| 未定 | MSR-METROPOLIS STREET RACER- | セガ | 5,800円 | RAC | 振動 ハンドル | ○ |
| 未定 | K-Project (仮) | セガ | 未定 | SHT | 振動 | ○ |
| 未定 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3 | セガ | 未定 | ガンSHT | 銃 | ○ |
| 未定 | 新スペースチャンネル5 (仮) | セガ | 未定 | ACT | 振動 | ○ |
| 未定 | SEGA EXTREME SPORTS | セガ | 5,800円 | SPT | 振動 | ○ |
| 未定 | ビッグリマン2000 仮名レオン新帝の陰謀 | セガ | 未定 | A・RPG | 通信 | ○ |
| 未定 | ネッパチ2001@VPACHI (仮) | セガ | 未定 | パチンコ | 通信 | ○ |
| 未定 | ロードスター | ダイコク電機 | 未定 | RAC | 振動 | ○ |
| 未定 | Dark Eyes (仮) | ネオテック | 未定 | RPG | 通信 | ○ |
| 未定 | ちのちのモダチ | ネオテック | 3,800円 | ETC | 通信 | ○ |
| 未定 | www.サッカードー参加者募集〜 | Happy? | 5,800円 | SLG | 振動 | ○ |
| 未定 | 機動戦士ガンダム 運命 vs. ジオン | バンダイ | 未定 | ACT | 振動 | ○ |
| 未定 | ネッパチ2001@VPACHI (仮) | セガ | 未定 | S・RPG | 振動 | ○ |
| 未定 | タコのマリン | マインクローヤン | 未定 | PUZ | 振動 | ○ |

※1 [FREE] とは、[Full Reactive Eyes Entertainment] の略です
※2 6/23・24限定販売、音楽CD・ゴールドメダル・ソニックストーリーブックつき
※3 初回版は描き下ろしスペシャルパッケージ、描き下ろしテレホンカード、フルカラー設定資料本 (A5判)、
彩色済みフィギュア (SPRING社・“LeafCollection”の当限定版オリジナル・モデル)つき

セガが他社ハードに供給するタイトル

プレイステーション2

| 日 | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
|--------|---------------------|-------|----|-------|----------|
| 2002年春 | | | | | |
| 未定 | ROOMANIA #203 | セガ | 未定 | SLG | |
| 発売日未定 | | | | | |
| 未定 | ぐるぐる温泉2 (仮) | セガ | 未定 | ETC | ※国内発売検討中 |
| 未定 | K-Project (仮) | セガ | 未定 | SHT | |
| 未定 | サクラ大戦シリーズ (仮) | セガ | 未定 | ADV | |
| 未定 | 新・スペースチャンネル5 (仮) | セガ | 未定 | ACT | |
| 未定 | スペースチャンネル5 (仮) | セガ | 未定 | ACT | |
| 未定 | Sega Sports™ NFL2K2 | セガ | 未定 | SPT | ※国内発売検討中 |
| 未定 | Sega Sports™ NFL2K2 | セガ | 未定 | SPT | ※国内発売検討中 |
| 未定 | サック2002 (仮) | セガ | 未定 | SLG | |
| 未定 | やきゅう2002 (仮) | セガ | 未定 | SLG | |
| 未定 | バーチャファイター4 | セガ | 未定 | F・ACT | |

ニンテンドーゲームキューブ

| 日 | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
|-------|-------------------------|-------|----|------|----|
| 発売日未定 | | | | | |
| 未定 | スーパーモンキーボール | セガ | 未定 | RPG | |
| 未定 | バーチャファイター3 Ver.2002 (仮) | セガ | 未定 | SPT | |
| 未定 | ファンタジースターオンライン (仮) | セガ | 未定 | RPG | |

Xbox

| 日 | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
|-------|-----------------------|-------|----|-------|----------|
| 発売日未定 | | | | | |
| 未定 | ガンヴァルキリー | セガ | 未定 | A・SHT | ※国内発売検討中 |
| 未定 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3 | セガ | 未定 | SHT | |
| 未定 | ジェットセットラジオ フューチャー(仮称) | セガ | 未定 | ACT | |
| 未定 | Sega Sports™ NFL2K2 | セガ | 未定 | SPT | ※国内発売検討中 |
| 未定 | Sega Sports™ NFL2K2 | セガ | 未定 | SPT | ※国内発売検討中 |
| 未定 | ハンター・ドラゴンシリーズ | セガ | 未定 | SHT | |
| 未定 | SegaGT2002 | セガ | 未定 | RAC | |

ゲームボーイアドバンス

| 日 | タイトル名 | メーカー名 | 価格 | ジャンル | 備考 |
|----|-------------------------|-------|----|------|----|
| 夏 | | | | | |
| 未定 | ぶよぶよ (仮) | セガ | 未定 | PUZ | |
| 秋 | | | | | |
| 未定 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ アドバンス (仮) | セガ | 未定 | ACT | |
| 未定 | アドバンス コラムス (仮) | セガ | 未定 | PUZ | |

ソフト購入に超お役立ち！ 全ドリームキャストタイトル 読者ランキング



読者の読者による読者のためのレビュー！

読者のみんなの投票ですべてのドリームキャストソフトを評価するおなじみドリームキャスト読者レースのコーナー。いよいよクライマックスにきつあるこのDC読者レース。今回は「PSO Ver. 2」が「サクラ大戦3」に肉迫！注目だ！！

このコーナーの見方

このコーナーは、今までに発売されたすべてのドリームキャストソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点を付けてもらい、全投票者の累計平均点を毎号誌面上で公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用します。それそれ点数は、読者のみなさんのソフト購入の際に、「参考意見」としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点（オッズ）の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票しだいでオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

読者◎本命
9点10回以上



読者のみんなの投票で、オッズ（全投票平均点）9点以上を連続で取った回数が10回以上続いた作品は、【読者本命】に認定。その後、20回、30回……と続け、50回以上を続けて獲得したら、ドリームキャスト不朽の名作【名馬名馬】として認定するのだ。

読者レーシング (第112レース)

オッズ表全ドリームキャストソフトA

6月22日現在発売済みドリームキャスト対応ソフト総本数 352本

| 順位 | 前回 | ソフト名/データ | ジャンル | 通販 | 全投票平均点 |
|----|----|---|--------|--------|--------|
| 1 | 1 | サクラ大戦3〜巴里は燃えているか〜 (通常版/初回限定版) | ADV | 9.6603 | |
| 2 | 新 | ファンタシースターオンラインVer.2 | RPG | 9.66 | |
| 3 | 2 | ソウルキャリバー | ACT | 9.5792 | |
| 4 | 3 | 久遠の絆 再臨詔 | ADV | 9.4828 | |
| 5 | 7 | Kanon | ADV | 9.378 | |
| 6 | 6 | ファンタシースターオンライン | RPG | 9.3748 | |
| 7 | 4 | デ・ラ・ジェットセットラジオ | ACT | 9.373 | |
| 8 | 5 | BIOHAZARD CODE:Veronica | ADV | 9.3729 | |
| 9 | 12 | 青の6号 歳月不待人-TIME AND TIDE- | ADV | 9.3442 | |
| 10 | 9 | クレイジータクシー | RAC | 9.3387 | |
| 11 | 8 | エターナル アルカディア | RPG | 9.3362 | |
| 12 | 11 | ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 for Matching Service | ACT | 9.3333 | |
| 13 | 新 | クレイジータクシー2 | RAC | 9.3125 | |
| 14 | 10 | Never7〜the end of infinity〜 | ADV | 9.2938 | |
| 15 | 13 | ゴッパしよよう2 新たな挑戦 | SPT | 9.2905 | |
| 16 | 14 | ポップミュージック4 アンドロイド | SLG | 9.2827 | |
| 17 | 15 | エアロダンシングF 轟つばさの初飛行 | SLG | 9.2708 | |
| 18 | 16 | ゴッパしよよう | SPT | 9.2671 | |
| 19 | 18 | ESPION-AGE-NTS (エスピオネージンツ) | SLG | 9.2553 | |
| 20 | 19 | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ | SLG | 9.2474 | |
| 21 | 22 | RECORD OF LODOSS WAR イーデルの魔眼 神神降臨 | RPG | 9.2459 | |
| 22 | 20 | ゴッパしよよう2 | SLG | 9.242 | |
| 23 | 21 | 真田TURB Fanfan I me Dunce-doubtentendre | ETC | 9.2396 | |
| 24 | 17 | ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (ソフト/ハード/キーボード同梱版) | ETC | 9.2394 | |
| 25 | 26 | エアロダンシングi | SLG | 9.2325 | |
| 26 | 23 | 北へ。White Illumination PURE SONG and PICTURES | MIL CD | 9.2258 | |
| 27 | 27 | サンパDEアミーゴ Ver.2001 | ETC | 9.2179 | |
| 28 | 24 | グランディアII (通常版/初回限定版) | RPG | 9.2119 | |
| 29 | 新 | アドバンス大戦略 2001 | SLG | 9.2097 | |
| 30 | 25 | リポルト | RAC | 9.2027 | |

◎新着超本命馬紹介 大人気の「Ver.2」は「サクラ3」と超僅差！ 首位争い緊迫！！



たったの6カ月にしてもたらされた「PSO」の新展開。基本的な操作などはほとんど変えず、ここまでの遊びの幅を広げてしまおうとは……。またしても度肝を抜かれてしまいました。特に新モードの2つ、「バトル」と「チャレンジモード」は、普通に潜って(オンライン)レアアイテムをゲット〜！の誘惑をあつさりときき消してしまおうほどの楽しさで、超ハッピーです。バトルは慣れれば、いろいろな戦略が練れそうだし(自分はまだヘボヘボですが)、そしてチャレンジも、あの極限状態で緊張感がヤミツキになりそうです。プレイ時間のメーターを4桁にする必要性も納得。唯一悲しかったことは、発売後最初の休日夜に混雑しすぎてつながらなかったこと……。かな。(静岡県・佐藤佑一・17歳) 新しく用意されたマップが対戦専用だったのにはショックを受けたが、まあ、値段も安いことだし許せる範囲かな。しかも、アベンドディスクというわけではなく、これ単品で遊べるのもうれしい。これなら、「面白そうだから、ちょっと……」と前作でちゅうちゅうしていた人でも安心して手が出せるというの。そして、それは「PSO」ユーザーがもっと増え、「PSO」世界がさらに広がるということ(その分、サーバが混雑する確率も増えちゃうけど)。それに、ただのバージョンアップとはいえ、これだけ充実しているのなら前作からのユーザーも十分、満足できるだろう。そういう私も、最近はずっと「PSO」から離れていたけど、久しぶりに「ラグオル」に行ってみようかと思ってしまった。(東京都・永野敏久・23歳) 昨年末の発売から、早くも「Ver.2」が登場！ その知らせを聞いた当初は「バグ取りで、新規ユーザー獲得をねらった廉価版でしょ」程度に考えていました。が、ソニックチームはそんなに甘くなかった！ たしかに基本的なシステムや、ゲームそのものについては前とほとんど一緒としきいせん。続編ではなく、ちょっとしたバージョンアップといった感じ。でも、そのバージョンアップ版にありがちな新しいマップやアイテム、敵の登場だけでお茶を濁していないのがスゴイ！ 前回のキ

ャクターがそのまま使えることはいうまでもなく、「アイテムロスト」が改善されているのもうれしい。また、「アルティメットモード」やプレイヤー同士のバトル、サッカー場まで用意して新しい遊び方を提案しているのにはビックリ。これなら、頭のてっぺんから足のつま先までどっぷり「PSO」につかったヘビーユーザーでも、喜んでプレイできること間違いなし。しかも、アベンドディスク並の価格だというのがうれしいところ。(千葉県・都田理佳・29歳) やはり、「アイテムロスト」がなくなったのは大きい。これでオンラインでのやる気がさらに出ますね。新しく追加されたモードは、どれも盛り上がること間違いなし。これで4,800円はお買い得。(奈良県・柴田隆志・20歳) とにかく「アイテムロスト」が軽減されたのは、一番うれしい。多くの「PSO」ユーザーがさんさん苦しめられたことだけあって、このシステムの採用により、オンラインが通いやすくなったのは◎。これを機に、しばらくオフラインで育てていたキャラクターが、ようやくオンラインで復帰できます。ソニックチームに感謝！(京都府・たぐびい) 前作が10点なら、今作は13点くらいである。「アルティメット」だけでなく、冒険する楽しさ、モンスターの恐ろしさがパワーアップ！ オンラインでは協力することの難しさと大切さが十二分にわかった。前作をやりに込めても、本当にまだまだしゃべれるこのスゴさは、遊びまくることでしか味わえない。リコのメッセージも変わってるしね。ソニックチームありがとう！(和歌山県・池上利剣・28歳) 正直、ここでもオンライン上の追加要素を増やしているなら「ネットワーク「対応」 RPG」ではなく、「ネットワーク「専用」 RPG」と明記してほしいものだ。些細なことなだけで、ネット接続のできない環境にいる者にとっては悔しい以外のなにものでもない。だって、オンライン用のモードはどれも面白そうなんだもん！ さすがの「Ver.2」も、やっぱりオフラインだけじゃちょっと物足りなかったです。せめて、ビジュアルメモリを持ち寄っての対戦や、それがだめなら、複数のドリームキャストをのぞいてのオフラインでの協力、対戦ができたらよかったのに。ネットに接続できない人たちのために、オフラインでの機能を充実させた「ファンタシースターオンライン」の発売を待てほしいです(笑)。(静岡県・三浦和成・16歳) 内容は確かにいい。装備変更などもラクになった。しかし、新しくなったり、より楽しくなったところが、オンライン中心のものなのが悔しい。(長野県・柳沢良輔)

オッズ表ドリームキャストソフトB

その差わずか0.0003！
首位争い一気に緊迫！！

※このオッズ表は、各ゲームごとに読者のみなさん全員の投票の累計平均点を小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。オッズ（読者平均点）が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「フトレビュー」の平均点を上回しとします。※凡文字で表示してあるソフトは、今回ラングインしたソフトです。なお、全投票を累計していく方式のため、初登場時から2〜3カ月経ったほうが、オッズはリアルタイムに、より正確になていきます。※ジャンルの横の項目「通販」は「ドリームキャストダイレク」の通販取扱ソフトを表しています。

場2位、オッズ9.66という評価は、見事にユーザーサイドの高いハードルの期待に対して応えたものと評価したい。だが気づいてみれば、そのオッズは1位の「サクラ大戦3」とわずか0.0003という超僅差！ 次号の首位争いは果たしてどうなる？ 必死だ！！



「Ver.2」の差はわずか0.0003！

オッズ表全ドリームキャストソフトB

31着から84着までのソフトの集まるオッズ表B。「読者本命」ソフトも多数。

| 順位 | 前回 | ソフト名/データ | ジャンル | 通称 | 投票数 |
|-----|-----|--|---------|----|--------|
| 31 | 28 | ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編 | SPT | — | 9,193 |
| 32 | 30 | ソフトマックス 2000年8月3日発売 ●1,900円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(12)→ | — | — | — |
| 33 | 29 | ジャイアントトラム2000ー全日本プロレス 栄光の王者達ー | SPT | — | 9,180 |
| 34 | 32 | セガサターン ●セガ 2000年8月10日発売 ●5,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく、スティック対応) ●VM使用ブロック数(14)→ | — | — | — |
| 35 | 31 | セガサターン ●セガ 1999年11月28日発売 ●5,800円 (VGA、通信、ハンドル、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(81) | RAC | — | 9,178 |
| 36 | 36 | パワースマッシュ | SPT | — | 9,169 |
| 37 | 35 | セガ 2000年11月23日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応) ●VM使用ブロック数(12)→ | — | — | — |
| 38 | 34 | バイオハザード Value Plus | A+ADV | — | 9,166 |
| 39 | 39 | セガ 1999年12月22日発売 ●4,800円 (3枚組、VGA、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(8) | — | — | — |
| 40 | 40 | ギガウイング2 | SHT | — | 9,160 |
| 41 | 33 | セガ 2001年1月18日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応) ●VM使用ブロック数(19)→ | — | — | — |
| 42 | 43 | トリセツドライブ | ACT | — | 9,160 |
| 43 | 37 | セガ 2000年2月17日発売 ●5,800円 (ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(24) | — | — | — |
| 44 | 45 | SONIC ADVENTURE (ソニックアドベンチャー) | ACT | — | 9,156 |
| 45 | 46 | セガ 1998年12月23日発売 ●5,800円 (VGA、通信、VM、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(10) | — | — | — |
| 46 | 44 | あつめ! くくるる温泉 | TAB | — | 9,152 |
| 47 | 48 | セガ 1999年9月23日発売 ●4,800円 (VGA、通信、キーボード、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(62) | — | — | — |
| 48 | 49 | 発売一年「魔界」(カド)ー美人ハズレイブ・ソニック・ソニック | SLG | — | 9,15 |
| 49 | 50 | セガ 2000年12月21日発売 ●5,800円 (2枚組、VGA、VM、ぶるぶるばっく、ハンドル対応) ●VM使用ブロック数(13)→ | — | — | — |
| 50 | 51 | セガ 2001年3月23日発売 ●5,800円 (7,800円 (限定版) ●VM使用ブロック数(15)→ | — | — | — |
| 51 | 52 | ナットゥルター Arslia in Daydream | ACT | — | 9,128 |
| 52 | 53 | セガ 2000年10月19日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(10)→ | — | — | — |
| 53 | 54 | エルドラゲート (第3巻) | RPG | — | 9,125 |
| 54 | 55 | セガ 2001年2月22日発売 ●2,800円 (VGA、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(16) | — | — | — |
| 55 | 56 | SONIC ADVENTURE International (ソニックアドベンチャー・インターナショナル) | ACT | — | 9,115 |
| 56 | 57 | セガ 1999年10月14日発売 ●5,800円 (VGA、VM、振動、通信対応) ●VM使用ブロック数(10)→ | — | — | — |
| 57 | 58 | まぼろし月夜 | ADV | — | 9,108 |
| 58 | 59 | セガ 1999年9月23日発売 ●5,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(20) | — | — | — |
| 59 | 60 | エロダグンシング | SLG | — | 9,096 |
| 60 | 61 | セガ 2000年7月24日発売 ●5,800円 (ぶるぶるばっく、通信、ケーブル、アナログスティック対応) ●VM使用ブロック数(10) | — | — | — |
| 61 | 62 | 機動戦士ガンダム キンの野望 2人の系譜ー | SLG | — | 9,093 |
| 62 | 63 | セガ 2000年6月29日発売 ●5,800円 (2枚組、VGA、通信対応) ●VM使用ブロック数(100)→ | — | — | — |
| 63 | 64 | ROOMMANIA 203 | SLG | — | 9,086 |
| 64 | 65 | セガ 2000年11月27日発売 ●5,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信対応) ●VM使用ブロック数(15)→ | — | — | — |
| 65 | 66 | COOL COOL TOON | ACT | — | 9,08 |
| 66 | 67 | セガ 2000年9月10日発売 ●5,800円 (ぶるぶるばっく、通信対応、セガサターン・ドット対応) ●VM使用ブロック数(4)→ | — | — | — |
| 67 | 68 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (ワットハウス・ガンゴウ) | SHT | — | 9,05 |
| 68 | 69 | セガ 1999年12月23日発売 ●5,800円 (7,800円 (ガンゴウ) ●VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(17) | — | — | — |
| 69 | 70 | ハンドレッドソード | SLG | — | 9,0416 |
| 70 | 71 | セガ 2001年3月23日発売 ●5,800円 (7,800円 (限定版) ●VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(12) | — | — | — |
| 71 | 72 | トリコロコロライズ | RPG | — | 9,0396 |
| 72 | 73 | セガ 2000年12月21日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信対応) ●VM使用ブロック数(13)→ | — | — | — |
| 73 | 74 | NBA 2K | SPT | — | 9,0363 |
| 74 | 75 | セガ 2000年3月23日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(198)→ | — | — | — |
| 75 | 76 | BIOHAZARD CODE:Veronica 完全版 | A+ADV | — | 9,0277 |
| 76 | 77 | セガ 2001年3月22日発売 ●5,800円 (VGA、2枚組、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(11)→ | — | — | — |
| 77 | 78 | ジャイアントトラムー全日本プロレス 2 IN 日本武道館ー | SPT | — | 9,0261 |
| 78 | 79 | セガ 1999年6月24日発売 ●5,800円 (VGA、VM、アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(11)→ | — | — | — |
| 79 | 80 | ポップミュージック | SLG | — | 9,022 |
| 80 | 81 | セガ 1999年2月25日発売 ●5,800円 (ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(8)→ | — | — | — |
| 81 | 82 | 電脳戦艦バレーチャロンオラトロー・タンクム | ACT | — | 9,0201 |
| 82 | 83 | セガ 1999年11月23日発売 ●5,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、ケーブル、アナログスティック対応) ●VM使用ブロック数(4)→ | — | — | — |
| 83 | 84 | サンバDEアミーゴ | ETC | — | 9,0 |
| 84 | 85 | セガ 2000年4月27日発売 ●5,800円 (VGA、通信、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6)→ | — | — | — |
| 85 | 86 | サクラエディットー君、死にもうこなかなー | ADV | — | 9,9943 |
| 86 | 87 | セガ 2000年9月21日発売 ●5,800円 (7,800円 (初回限定版) ●VM使用ブロック数(12)→ | — | — | — |
| 87 | 88 | NFL 2K (ドコロあり) | SPT | — | 9,9904 |
| 88 | 89 | セガ 2000年1月20日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(19) | — | — | — |
| 89 | 90 | デスビラ | RPG | — | 9,9874 |
| 90 | 91 | セガ 2000年9月21日発売 ●5,800円 ●VM使用ブロック数(8) | — | — | — |
| 91 | 92 | デッドオアライフ2 | ACT | — | 9,9872 |
| 92 | 93 | セガ 2000年9月28日発売 ●5,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、スティック対応) ●VM使用ブロック数(20) | — | — | — |
| 93 | 94 | プロ野球チームでおぼろネー! | SPT | — | 9,9577 |
| 94 | 95 | セガ 2000年9月10日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(5)→ | — | — | — |
| 95 | 96 | スペースチャネルズ (ドコロあり) | ETC | — | 9,9535 |
| 96 | 97 | セガ 1999年12月16日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(5)→ | — | — | — |
| 97 | 98 | ぼくドラムスー | ADV | — | 9,9512 |
| 98 | 99 | セガ 2001年1月25日発売 ●5,800円 (VGA、通信対応) ●VM使用ブロック数(5)→ | — | — | — |
| 99 | 100 | 北へ、White Illumination | ADV | — | 9,9474 |
| 100 | 101 | セガ 1999年3月18日発売 ●5,800円 ●VM使用ブロック数(20) | — | — | — |
| 101 | 102 | F355チャレンジャー | RAC | — | 9,9166 |
| 102 | 103 | セガ 2000年8月3日発売 ●5,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、ハンドル、対戦ケーブル対応) ●VM使用ブロック数(12)→ | — | — | — |
| 103 | 104 | エロダグンシング featuring Blue Impulse | SLG | — | 9,915 |
| 104 | 105 | セガ 1999年12月23日発売 ●5,800円 (VGA、アナログスティック、ぶるぶるばっく、通信対応) ●VM使用ブロック数(10) | — | — | — |
| 105 | 106 | ベルセルク 千年前の闘い 喪失の花 | ACT | — | 9,9068 |
| 106 | 107 | セガ 1999年12月16日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(5)→ | — | — | — |
| 107 | 108 | 安楽でけけハイハイ・ランジャー | A+ADV | — | 9,9038 |
| 108 | 109 | セガ 2000年1月6日発売 ●4,800円 (VGA、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(14)→ | — | — | — |
| 109 | 110 | リアルサウンドー風のリグレットー | ADV | — | 9,8992 |
| 110 | 111 | セガ 1999年11月11日発売 ●4,800円 (VGA、通信、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(4)→ | — | — | — |
| 111 | 112 | スーパーストリートファイターII X for Matching Service | ACT | — | 9,8965 |
| 112 | 113 | セガ 2000年12月22日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応) ●VM使用ブロック数(13)→ | — | — | — |
| 113 | 114 | ジェットセッタジ | ACT | — | 9,8927 |
| 114 | 115 | セガ 2000年6月29日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信対応) ●VM使用ブロック数(4)→ | — | — | — |
| 115 | 116 | Memories Off Complete | ADV | — | 9,8894 |
| 116 | 117 | セガ 2000年6月29日発売 ●5,800円 (VGA、通信対応) ●VM使用ブロック数(18)→ | — | — | — |
| 117 | 118 | ゴルフしようよ 2 次版パック | SPT | — | 9,8857 |
| 118 | 119 | セガ 2000年6月11日発売 ●3,980円 (ぶるぶるばっく、通信対応) ●VM使用ブロック数(12)→ | — | — | — |
| 119 | 120 | 花婿対戦コラウス2 | PUZ | — | 9,873 |
| 120 | 121 | セガ 2000年1月6日発売 ●5,800円 (ぶるぶるばっく、通信対応) ●VM使用ブロック数(5)→ | — | — | — |
| 121 | 122 | 経典戦記 キカイ | ACT | — | 9,8614 |
| 122 | 123 | セガ 2000年11月13日発売 ●5,800円 (VGA、VM、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応) ●VM使用ブロック数(3)→ | — | — | — |
| 123 | 124 | チューチューロケット! | PUZ | — | 9,8601 |
| 124 | 125 | セガ 1999年11月13日発売 ●5,800円 (4,800円 (ケーブル・ロラウス) ●VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(13)→ | — | — | — |
| 125 | 126 | 戦国 TURB | ACT-RPG | — | 9,8532 |
| 126 | 127 | セガ 2000年11月14日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(13) | — | — | — |
| 127 | 128 | ルームメイトパル・佐藤由希ー | ADV | — | 9,8526 |
| 128 | 129 | セガ 2000年6月29日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(5) | — | — | — |
| 129 | 130 | データム・ポリスー | SLG | — | 9,8518 |
| 130 | 131 | セガ 2000年12月21日発売 ●5,800円 (VGA、通信対応) ●VM使用ブロック数(13)→ | — | — | — |
| 131 | 132 | セガ 2000年12月21日発売 ●5,800円 (VGA、通信対応) ●VM使用ブロック数(13)→ | — | — | — |
| 132 | 133 | セガ 1999年12月23日発売 ●5,800円 (4枚組、VGA、VM、通信対応) ●VM使用ブロック数(30)→ | — | — | — |
| 133 | 134 | COOL BOARDS BURRR!! (ドコロあり) | SPT | — | 9,8417 |
| 134 | 135 | セガ 1999年8月26日発売 ●5,800円 (VGA、通信、ぶるぶるばっく対応) ●VM使用ブロック数(4)→ | — | — | — |
| 135 | 136 | セガ 2000年12月21日発売 ●5,800円 (VGA、通信対応) ●VM使用ブロック数(4)→ | — | — | — |
| 136 | 137 | 北へ、Photo Memories | ETC | — | 9,8367 |
| 137 | 138 | セガ 1999年8月5日発売 ●3,800円 ●VM使用ブロック数(20)→ | — | — | — |

◎新着本命馬紹介 セガファンお待ちかねのタイトルは高評価。続編だけに安定感◎!

13着 NEW SOFT クレイジータクシー2



セガ/2001・5・31/5,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信、ハンドル対応) / RAC
全投票平均点 **9.3125**
本誌の平均点 **8.66**

“クレイジーホップ”のおかげで、もはや完全にタクシーではなくまりましたが、コレが本当に楽しいです。障害物をジャンプするのはもちろん、タイムに余裕がある時などは無意味にジャンプをしたくなるほど爽快です。“クレイジーピラミッド”は最初のうちは練習として、後半は“チャレンジモード”としてプレイできるで、この部分がメーキングモードであるといってもいいほどにやりごたえがあります。「1」と違い、平坦なマップが多くて目印を決めにくいのですが、そのぶんスピードを出して飛ばせる機会も多くなっているという感じでした。音楽もいかかわらずGOOD! (愛知県・久野利文・25歳) 愉快、痛快、爽快と事実に三拍子そろってます。オープニングデモは前作に劣らぬほどCoolだし、“ホップ”の使い道もいろいろあるので、操作は簡単なのに奥が深くなっている。また、街の音や人の声が多くて楽しましたが、何より団体客のパフォーマンスの多さが光りました。つい、それに見とれて、行き先を見失うこともしばしばです。とにかくたどっているだけでも楽しいし、前作よりかゆいところに手が届くオケ要素も◎。(群馬県・金廻・27歳) 前作より、さらに洗練された数々のシ

テムが、もっと本作をエキサイティングにクレイジーにしています。ロードの速さや操作性も問題なしで、初心者でももっともっとつぎつぎとゲームだと思ふ。(千葉県・伊藤幸・19歳) “クレイジーホップ”が気持ちいい。ドリフトと組み合わせて使うのがカッコイイ! 前作を相当やりこんで、最初は車の性能が違うのに違和感を感じたが、すぐに慣れたしまった。街のマップがもらえたり、チャリンコが使えるのも。ただゲーム中に流れる、オフスプリングの曲が少なすぎるのが残念。アルバムを2枚も使っているのだから、もっと入れてほしい。(鹿児島県・北山寛信・16歳) 追加された“クレイジーホップ”が楽しい! 同じく追加された“リプレイモード”は、リプレイが見られることはうれしいが、80秒間という短さは残念。もう少し長くしてほしい。(福岡県・小宅一平・29歳) それは、4曲のBGMそれぞれを、もう少し長くてもよいのでは? 個人的には、もう少し長く聴けたほうがよかった。(兵庫県・波多野友哉・18歳) マップが込み入っているため、わりとタイトな走りが必要で、前作に比べてほんの少しだけ爽快感が少なくなった。気がしないでもないが、クレイジーなのは変化なし。団体客の派手なリアクション見たさに、車と車の間を走る日々です。レーシングコントローラでは、“クレイジーホップ”が少々やりづらい。(福岡県・浜田雄作・19歳) プレイしていて自分もクレイジーになっしょうソフトはほかにないでしょ。それでいて、人や生物を殺めるなどといったダークな部分もある意味、正しくリアルなゲームに仕上がっている。文庫書にも推薦してほしいソフトです。(福岡県・小宅一平・29歳)

29着 NEW SOFT アドバンス大戦略 2001



セガ/2001・4・26/7,800円 (VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応) / SLG
全投票平均点 **9.2097**
本誌の平均点 **7.0**

「大戦略」のバージョンアップ版が出るのは、ファンとしてうれしい限り。まあ、いろいろ変更点はあるが、「供与」コマンドが個人的に1番のお気に入りです。前作では、余剰兵器を泣く泣く処分する場面も

あったのですが、なかなか無敵な同盟国にプレゼントできるのは、おかげで楽しいものです。ただやっぱり、日本軍の援軍よりもキャンペーンモードのほうがほしいなあ。もし次回作があるなら、ぜひ入れてもらいたいものです。英国キャンペーンもお願いします。(香川県・沼田徹) 前作からの、新マップ追加とかサリアオエディットといった細かい変更点は、それはそれでいいんだけど、そろそろ“ドイツ軍”というのもマンネリかなあ、というのが率直な印象です。次作があるならば(ハードは問いません)、今までのシリーズとは(良い意味で)大幅に方向転換をした内容の作品を遊びたい!(徳島県・武田一美・32歳)

◎新着対抗馬紹介 ファンも多い管理ひろゆき作品。最新作の評価はどう?

134着 NEW SOFT エクソダスギルティー ネオス



アーベル/2001・5・31/6,800円 (VGA対応) / RPG+ADV
全投票平均点 **8.5315**
本誌の平均点 **6.33**

まったく異なる3つの時代、でも実は3つの時代は線で結ばれており、過去での謎を未来で手がかりで解く、など1万年以上の時を越えての推理が「さす」が菅野ひろゆきの作品」と思わす思ってしまうソフトです。Dリフレクトで予約した時のマケも◎。(栃木県・鍛冶秀太・16歳) 物語やグラフィックのセンスは個人的に好みで、すごく気に入っているのですが、いつもの菅野氏の作品の特徴である“人間についての道徳の追求”という色が極めて薄くなったことが少し残念。初めから舞台のスケールなどを広げすぎたためか、ところどころでうまく噛み合っていない感じがしました。でも、フルボイス化は、アーベルさんのマジでうまい声優選びで大成功だったと思います。カズミとアイの掛け合いなんか、内容こそプレイステーション版でわかっていたのですが、声がついたおかげで再び爆

笑できました。そして、ドリームキャスト生産中止報道後の混沌の中、いち早く新作として名乗りを上げた点もポイントが高いです。(静岡県・佐藤佑一・17歳) プレイステーション版をやった者としてはオリジナル要素に物足りなさを感じるが、声の追加はかなり大きい。今作の場合、主人公にも声が入っているので会話の面白さやキャラクター、特に主人公のカッコ良さが際立っている。またほかの菅野作品と比べても、少々物足りない感じが否めないが、それでもシナリオの良さは他とは段違い。つい時間を忘れてプレイしてしまうアドベンチャーは、菅野さんの作品くらしいものですね。(大阪府・柴田康太郎・20歳) すでにプレイステーション版をやり込んだあとで、グラフィックが何枚も追加され、ビジュアル面を強化してあるのは、田島ファンとしてはうれしい限り。しかし、シナリオに関しては若干の追加のみで、オリジナル要素に乏しいのが残念。しかし、キャラクターイメージにピッタリな軽快なセリフまわして楽しませる菅野節は今作品においても健在で、改めてその面白さを認識させられた。ただ、観念論や抽象論にやや偏りすぎたクライマックスからエンディングの展開はやや強引に感じられるので、ファンによっては評価が分かれそうなのが気がかりだ。(静岡県・常葉勇介・31歳)

「たいちよー! たいちよー! たいちよー!!!」むむむ? 何よ、ハチや? 「いやあ、たいちよー。いいですね、今のこのドリームキャストユーザーの心境。無我の境地といえるですねえ……」むむ? 「黙っていても、いいタイトルが出てくる状況。ちょっと前のソフトもいろいろタイトルが揃ってます!」む。やっぱりドリームキャスト本体は一生ものじゃな! 「ですよええ。今日から始まった『サクラ大戦3』の音楽も取材も楽しいですよええ。」「あ、む。日高さん、元気で良かったの!」あ、攻略本でしか書けない部分のお話、今後と発売予定の設定資料集にバシッと掲載されるそう! 「うむ。そっちも見送るな!」次号の『ドリマガ』もバシッといきますよー! 「うむ」

●新着単穴馬紹介

こちらは王道をいくADV。ちょっぴり手堅すぎ？

257着 NEW SOFT

バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王

カプコン/2001・5・24/5,800円
(VGA、ぶるぶるばっく対応) / ADV

全投票平均点 **6.8**

本誌の平均点 **7.33**

今までの、ただ読むだけのサウンドノベルに比べ、この作品は瞬時に判断し、かつじっくり推理するという要素が加わっている。その点は評価したいのだが、

メッセージの一括表示ができない、文章を読み返せる量が少ない、メッセージスキップができないなど、システム面での不満点が目に付いてしまう。(静岡県・常葉由希・29歳)ボイスなし、ポリゴンなし、ムービーなし、アクションノベルとは謳っているものの、アクション性もありなしと、極めてクラシカルなテキストアドベンチャーです。ハードボイルド調のシナリオも近未来という味付けはあるものの、設定はオーソドックスな印象を受けました。ただ、シナリオには引き込まれるました。表現力の豊かさ、演出、場面展開の妙などは一見の価値ありです。(愛知県・飯田哲也・34歳)

★DC注目馬紹介

DCタイトルの上位をピックアップ！どれもやらねば！

1着 前同1位

サクラ大戦3～巴里は燃えているか～ (通常版/初回限定版)

セガ/2001・3・22/7,800円/9,800円(3枚組、VM、ぶるぶるばっく対応) / ADV

全投票平均点 **9.6603**

本誌の平均点 **9.33**

データ連動ができる、ということを考えなくても「1」「2」をプレイしておいたほうがより楽しめる。多くは言わぬが、特にディスク2とか。今からでも遅くないので「サクラ」の魅力にハマりませんか？(東京都・

野口一隆・23歳)今まで、こんなゲームがあったらうか。シリーズをすべて通してやったら、「1」「2」はもちろん、また「3」に関しても文句のつけようのないデキ。強いて挙げれば、クリアしたあとのRトリガーのメッセージ飛ばしがなく困ったことくらいか。(山形県・後藤将陽・17歳)移動中でも連絡が取れる携帯キネマの役割をビジュアルメモリにさせるとはナイスアイデア！しかし、エリカはメインヒロインなんだから、もっと個性的なキャラのほうがよかった。また、ほかの登場人物も「1」「2」に比べて個性が弱まったように思える。ストーリーももっと起伏があったほうがよかった。(福岡県・藤田正龍・19歳)

4着 前同3位

久遠の絆 再臨詔

フグ/2000・5・18/5,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応) / ADV

全投票平均点 **9.4828**

本誌の平均点 **8.0**

爽やかで上品な雰囲気感を漂わせながらも、憎しみや妬みなどの人間の心情を矛盾なく描いた秀作。総読時間20時間以上にも及び、あらゆる時代を駆け巡り展開するストーリー、「千年の刻の果てに……」迎

る結末は非常に感動的でロマンチックでした。プレイステーション版にはないドリームキャスト版だけの追加要素(特に「再臨詔」シナリオ)も、ほかのどの移植タイトルよりも充実していると思う、この手のタイトルでは珍しい5,800円という値段段からも、メーカーさんのがんばりが感じられます。読者レースで常に上位をキープしているのも納得。(静岡県・佐藤佑一・17歳)現在、フグのホームページ掲示板上でおこなわれている「フグ用語の基礎知識2001」のネタ準備のために再プレイ中です。(愛知県・石橋幸幸・24歳)ボリュームがあるのはいが、その分単調に感じられる中、中だるみするのが難点。(大阪府・杉本菜都・32歳)

9着 前同12位

青の6号 歲月不待人 ～TIME AND TIDE～

セガ/2000・12・7/5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応) / ADV

全投票平均点 **9.3442**

本誌の平均点 **8.0**

まず、ゲーム内での自由度の高さに驚いた。春玉の依頼を後回しにしておいて、先にギルドの仕事をつづけてもいい、小銭稼ぎやアイテム集めのため

にフリーサルベージをしてもOK！だが、このゲームの一番の楽しみは、ノーマルプレイ終了後に出現する“EXTENDモード”にある。ストーリーはまったく同じなのに、使える武器、アイテムがとんでもないものばかりなのだ。さらに、ドリームキャスト版「青6」のホームページでデータをダウンロードすれば、存在自体が反則ともいえるアイテムが使えるようになり、楽しさ倍増！何度プレイしても、飽きることがない！(静岡県・村山湖風・32歳)深海の恐怖が実感できるソフトだ。また、非売品アイテムを手にした時は、とても感動しました！(愛知県・中羽康徳・17歳)

34着 前同32位

パワースマッシュ

セガ/2000・11・23/5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応) / SPT

全投票平均点 **9.1695**

本誌の平均点 **8.66**

まるでテレビ中継かと思うようなグラフィック、リプレイカメラの演出にビックリしました。ゲームの操作も簡単で、ただボタンの押し続けているだけでラリーが続くし、サブミスもありないので楽しい。ただ実名選手とはいえ、あまりなじみのない人が多い

ので「2」ではもっと有名な選手(特に女子選手)も入れてほしい。(愛媛県・田中伸平・22歳)今までプレイしてきたテニスゲームの中で、一番面白い。選手の動きは本物っぽい、ボタンを早く押ししてしまっても選手が合わせてくれるので初心者でも楽しむことができる。「ワールドツアーモード」のトレーニングも楽しい。「2」も期待しています。(北海道・寺田明則・26歳)簡単操作で奥が深い。さすがヒットメーカー！「ワールドサーキット」が、とても面白い。キャラクターの少なさには不満を感じますが、「2」には、超期待しています。(徳島県・田中智智・24歳)ほかのテニスゲームよりも操作が簡単で、なのに奥が深いゲームだと思う。(北海道・堀川智康・18歳)

オッズ表全ドリームキャストソフトC

8点中盤のタイトルが集まるオッズ表C。ソフトのデキは水準以上。好みに。

| 順位 | 前回 | ソフト名/データ | ジャンル | 通信 | 全投票平均点 |
|----|----|--|---------|----|--------|
| 85 | 81 | ファイアープロレスシグロ | SPT | 対 | 8.8353 |
| | | ●スバイク●2001年3月1日発売●6,800円(VGA、通信、マウス対応)●VM使用ブロック数(36)→ | | | |
| 86 | 85 | dancing blade かつては天使！～Tears of Eden～完全版 | ADV | → | 8.826 |
| | | ●コム●99年9月30日発売●5,800円(2枚組)●VM使用ブロック数(2)→ | | | |
| 87 | 86 | マリネットハンドラー | ETC | 対 | 8.8235 |
| | | ●マイクロネット●99年7月29日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(31)→ | | | |
| 88 | 89 | ドグウ戦記 覇王 | SLG | 対 | 8.8064 |
| | | ●ビクターインタラクティブソフトウェア●2000年8月10日発売●5,800円●VM使用ブロック数(19)→ | | | |
| 89 | 90 | コリドール | TAB | 対 | 8.8 |
| | | ●ジャレコ●99年9月23日発売●6,800円(通常版/初回限定おまけCDつき)●VM使用ブロック数(4)→ | | | |
| 90 | 92 | 探偵紳士DASH! | ADV | → | 8.7957 |
| | | ●アペル●2000年12月21日発売●6,800円(VGA、VM対応)●VM使用ブロック数(9)→ | | | |
| 91 | 74 | スピード・デビル | RAC | → | 8.7954 |
| | | ●ユービーアイソフト●99年11月18日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、ハンド対応)●VM使用ブロック数(27)→ | | | |
| 92 | 93 | ELEMENTAL GIMMICK GEAR | A-RPG | → | 8.7877 |
| | | ●バドソン●99年5月27日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(6)→ | | | |
| 93 | 91 | タビツ〜ダービー馬をつくらう!〜 | SLG | 対 | 8.7863 |
| | | ●セガ●2000年7月27日発売●6,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(190)→ | | | |
| 94 | 94 | ポップミュージック3 アペンドディスク | SLG | → | 8.7797 |
| | | ●コム●2000年2月10日発売●2,800円(VM、ぶるぶるばっく、アーケードディスク、ポプコンコンローラ対応)●VM使用ブロック数(18)→ | | | |
| 95 | 87 | トゥームレイダー4:ラストレベロン | ACT | → | 8.7777 |
| | | ●カプコン●2000年7月19日発売●5,800円(ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(35)→ | | | |
| | | マーズストリックス | SHT | → | 8.7755 |
| | | ●カプコン●2000年11月9日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(7)→ | | | |
| | | 東京バス案内(ガイド) | SLG | → | 8.7703 |
| | | ●フューリアアジ●99年12月23日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、ハンド対応)●VM使用ブロック数(3)→ | | | |
| | | もっくとプロ野球チームをつくらう! | SLG | → | 8.7605 |
| | | ●セガ●2000年9月28日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(158)→ | | | |
| | | ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場 | ACT | → | 8.7539 |
| | | ●カプコン●99年7月8日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(37)→ | | | |
| | | REVIVE...〜蘇生〜 | ADV | → | 8.7528 |
| | | ●データイースト●99年10月28日発売●6,800円(3DモデラCD、ミニレール3枚セット)(VGA対応)●VM使用ブロック数(12)→ | | | |
| | | プロ野球チームをつくらう! | SPT | → | 8.7525 |
| | | ●セガ●99年8月5日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(160)→ | | | |
| | | NBA 2K1 | SPT | → | 8.75 |
| | | ●セガ●2001年3月29日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(150)→ | | | |
| | | MARVEL VS.CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES | ACT | → | 8.7496 |
| | | ●カプコン●99年3月25日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(198)→ | | | |
| | | キルティギア セクス | ACT | → | 8.7436 |
| | | ●サミー●2000年12月14日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(10)→ | | | |
| | | ルーンシェイド | RPG | → | 8.7407 |
| | | ●バドソン●2000年8月24日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(198)→ | | | |
| | | MARVEL VS.CAPCOM2 New Age of Heroes | ACT | → | 8.729 |
| | | ●カプコン●2000年3月30日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9)→ | | | |
| | | ヴァンパイアオニクル For Matching Service | ACT | → | 8.7075 |
| | | ●カプコン●2000年8月10日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(13)→ | | | |
| | | エルドラドゲート(第4巻) | RPG | → | 8.7037 |
| | | ●カプコン●2001年4月12日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(116)→ | | | |
| | | メルクリウスフリティ end of the century | SLG | → | 8.6986 |
| | | ●NECインターチャネル●2000年11月16日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(4)→ | | | |
| | | クライマックスランナーズ | RPG | → | 8.6921 |
| | | ●セガ●99年9月15日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(16)→ | | | |
| | | 機動戦艦ナデシコ NADIESICO THE MISSION | SLG-ADV | → | 8.6919 |
| | | ●角川書店/ESP●99年8月26日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(17)→ | | | |
| | | エルドラドゲート(第3巻) | RPG | → | 8.6718 |
| | | ●カプコン●2000年12月12日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(16)→ | | | |
| | | ワールド・ネバーランド プラス・オールド王国物語〜 | SLG | → | 8.6631 |
| | | ●リバーヒルソフト●99年7月15日発売●5,800円(通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(150)→ | | | |
| | | Close to〜祈りの丘〜 | ADV | → | 8.6603 |
| | | ●キョド●2001年4月19日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(16)→ | | | |
| | | 燃える! ジャスティス学園 | ACT | → | 8.6493 |
| | | ●アグロン●2000年12月7日発売●2,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(2)→ | | | |
| | | 絶天炎色立体戦術活劇 パワーストーン | ACT | → | 8.6493 |
| | | ●カプコン●99年2月25日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(12)→ | | | |
| | | 機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で... | SHT | → | 8.6457 |
| | | ●バグタイム●99年8月26日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(100)→ | | | |
| | | ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION | ACT | → | 8.6407 |
| | | ●SNK●2000年3月30日発売●5,800円(ぶるぶるばっく、通信、アーケードスティック対応、ネオジオバトルパッド)●VM使用ブロック数(13)→ | | | |
| | | パンツァーフロント | SLG | → | 8.615 |
| | | ●アスキー●99年12月22日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(16)→ | | | |
| | | ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the Future | ACT | → | 8.6071 |
| | | ●カプコン●2000年6月29日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(12)→ | | | |
| | | スザウガワ | RAC | → | 8.6052 |
| | | ●リアルビジョン●2000年7月27日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(4)→ | | | |
| | | 燃えろ! 1/24イナゴ | SHT | → | 8.5925 |
| | | ●トレッサー●99年12月9日発売●5,800円(通信対応)●VM使用ブロック数(5)→ | | | |
| | | セガマリンフィッシング | SLG | → | 8.5925 |
| | | ●セガ●2000年10月19日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、フロッピー対応)●VM使用ブロック数(4)→ | | | |
| | | L.O.L〜LACK OF LOVE〜 | RPG | → | 8.5849 |
| | | ●アスキー●2000年11月22日発売●6,800円●VM使用ブロック数(9)→ | | | |
| | | エクストラダンシング 轟轟隊のあつてディスク | ETC | → | 8.5833 |
| | | ●CR●2000年1月20日発売●2,980円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、アスキーミッションスティック対応)●VM使用ブロック数(1)→ | | | |
| | | WWF ROYAL RUMBLE | ACT | → | 8.5833 |
| | | ●ユークス●2001年4月26日発売●3,800円(VGA、スティック対応)●VM使用ブロック数(3)→ | | | |
| | | ギガウイング | SHT | → | 8.5816 |
| | | ●カプコン●99年11月11日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、アーケードスティック、通信対応)●VM使用ブロック数(12)通信追加 | | | |
| | | 神機世界エグジビジョン | RPG | → | 8.5588 |
| | | ●セガ(ESP/スティック)●99年1月21日発売●5,800円(ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(8)→ | | | |
| | | ミスタードリラー | ACT | → | 8.558 |
| | | ●ナムコ●2000年6月29日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(12)→ | | | |
| | | ファイティングバイス2 | ACT | → | 8.5566 |
| | | ●セガ●2001年1月18日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(11)→ | | | |
| | | ガンバード2 | SHT | → | 8.5436 |
| | | ●カプコン●2000年3月9日発売●5,800円(ぶるぶるばっく、通信、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9)→ | | | |
| | | 魔剣X | ADV | → | 8.5418 |
| | | ●アトラス●99年11月25日発売●6,800円(VGA、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(10)→ | | | |
| | | ジェットコースタードリーム | SLG | → | 8.5416 |
| | | ●りんぱソフト/ホムランド●99年12月9日発売●3,980円(VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●VM使用ブロック数(7)→ | | | |
| | | エクストラダンシング 轟轟隊のあつてディスク | RPG-ADV | → | 8.5315 |
| | | ●アペル●2001年5月31日発売●6,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(9)→ | | | |
| | | 神機世界エグジビジョン〜違いの来〜 | RPG | → | 8.5257 |
| | | ●ESP/スティック●99年12月23日発売●6,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく対応)●VM使用ブロック数(10)→ | | | |
| | | SPAWN In The Demon's Hand | ACT | → | 8.525 |
| | | ●カプコン●2000年8月10日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばっく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(2)→ | | | |
| | | ブラッドマックス アドヴァンスト | SLG-RPG | → | 8.5232 |
| | | ●NECインターチャネル●99年9月30日発売●5,800円(2枚組)●VM使用ブロック数(7)→ | | | |
| | | サクラ大戦〜通常版/初回限定版〜 | ADV | → | 8.5118 |
| | | ●セガ●2000年2月25日発売●5,800円(通信、VGA、ぶるぶるばっく、通信対応)●5,800円(初回限定版、オリジナルサウンドトラック)●VM使用ブロック数(3)→ | | | |

「たいようー! なんか聞きましたよ!」今から始まっているカラーイラストコーナーは、なんでもネットで載っていた読者の要望を見て、即座に採用が決定したそうで?」「うむ。なかなかやるな、ナイスガイ(笑)」「ということは、僕もいろいろ意見・要望をいっしょに、もしして『ドリマガ』ですぐ採用してくれることと?」「……ま、内容次第ではあるうが。とはいえ、見るモノは見ていると」「あーうー、えーとえーと。コレとかアレとか……あんなこととか……」「おい、妄想モードはナシじゃぞ!」「……へ? ですよえ。てへへ。残念」



セガラリー2

推定販売総数 42万1836本
VM使用ブロック数 81〜ブロック



- セガ
- 1999年1月28日発売
- 5,800円
- RAC (レース)
- 1〜2人

全投票平均点 **9.1728**
本誌の平均点 **8.66**



次のレースゲームのため(?)に最近ではサーキット通いというセガ・ロッソの佐々木建仁氏。



PC版があったから早期実現した移植

読者レース初登場は2年前の1999年2月26日号(Vol.7)で堂々の1位デビュー。今も高い評価を受け続け、以来、9点台を105回連続獲得中だ。アーケード基板MODEL3のタイトル移植とDCのネット機能を生かした通信対戦の実現という2つの大きな課題は、制作中だったPC版を生かして実現。ネットの楽しさを提示した。

アーケードからの移植のみならず、オリジナルモードの追加、そしてDC初のネット対戦を実現した意欲作。

発売日より、開発者が納得できるクオリティを優先した

「セガラリー2」のDC版は、アーケード版が出てすぐに移植が発表されましたよね?

佐々木 ■セガとしては、ちょうどDCの発売に向けて盛り上げているところでしたからね。移植の決定自体は、自然な流れだったと思いますよ。我々も「え? もう決まってるんだ?」って驚いてましたけど(笑)。ただ、アーケード版を作っているときは、家庭用への移植は全然意識していませんでしたし、「ラリー2」という作品の作り方自体、完全にアーケード用でしたから。MODEL3という基板に適したレースゲームを目指してましたからね。

——DC版を手がけられたスタッフは?

佐々木 ■当時我々は、コンシューマ(※家庭用)ソフトの作り方のノウハウが乏しかったですから、自分たちで移植するという可能性はありませんでした。ただその一方で、PC版「セガラリー2」を当時のPCソフト研究開発部、今のスマイルビットさんが先行して作っていたんですよ。当時は「完全版」と呼べるようなコードだったものを指していたんですが、その開発ベースをDC版に持っていくという話になりました。PCをベースに移植作業が行われたんです。だからDC版「セガラリー2」はWindows CEで作られたんですね。それで我々は監修という役割で参加させていただいたんです。

——DC初のネット対戦も実現できたわけですが、これは最初から予定されていたんですか?

佐々木 ■DCにモデムが標準装備されるとわかった時点で当然外せない要素としては盛り込まれていましたね。ただし、当時の技術力では、アーケード版の完全移植は無理だと思われていたんです。操作系も家庭用ではパッドですから、爽快感はアーケード版を超えられないですし……。ですから、逆に「これぐらいのこと(ネット対戦)は遊ばせないと」と考えまして、ネット対戦を組み込んだんです。もちろん最初の頃はひどいコマ落ちでガタガタだったんですよ(苦笑)。最終的には基本モードが30フレーム(裏技で60フレームモードはあるが)、通信対戦時は20〜15フレームというレベルで落ちているわけですが、当時は処理落ちがひどくて、逆に「これは入れないほうがいいかも……」とすら思ったんですね。だけど、実際にテストでプレイしてみるとすごく面白

かったんです。1人でCPUと遊んでいるときは全然別の楽しさが味わえる。すごく「ライブ」な感じがして、「これは何かか入れた!」となったんですね。それに、ロビーでのチャットのやり取りも楽しくて、そういった面でも十分楽しんでいただけたらと思うまして、それらは盛り込まれていったわけです。

——'99年の1月に発売日が二転三転して騒ぎになりましたよね? あれは開発が大変だったからですか?

佐々木 ■一番大変かったのは、やはりネットの部分のチューニングなんですけど、クオリティの部分でも妥協はしなかったんです。MODEL3とDCはハードの特性が異なっていますから、MODEL3でできることはなんとかDCでも表現できるようにいろいろと苦労しました。Windows CEを使ったから、デキが向上しないんだ……なんて意見もありましたけど、逆にあの時最初にPC版の資産を使っていなかったら、あの段階での完成・発売は不可能でしたし、ネット対戦の実現もできなかったと思います。特にネット対戦に関しては、本当に移植スタッフのおかげで実現しましたから。

——今「セガラリー2」を見ていかがですか?

佐々木 ■ドライブゲームは、その時代その時代の技術力がすごくゲーム性に反映されるジャンルだと思うんですね。今DC版の「セガラリー2」を見ると不満点も多いんですけど、いろいろなことにチャレンジした跡が見受けられて、それはそれで面白いタイトルだなと思います。

——最後にファンにメッセージを。

佐々木 ■自分たちで設計した作品を、世界中で何十万人の人がこんなに長く遊んでいたことにに対してすごく感謝しています。とても幸せなプロダクトだと思います。これから、ドライブゲームでみなさんの期待を裏切らないように頑張っていきたいので、よろしく願いいたします。



残念ながら今年の1月28日でネット対戦のサービスは終了したが、DC版の伝説は語り継がれるはずだ

オッズ表全ドリームキャストソフトE

こちらは、8〜7点あたりの中堅以下のタイトル層。当たり外れもあって要注意?

| 順位 | 前回 | ソフト名/データ | ジャンル | 移植元 | 総得点 |
|-----|-----|--|-------|-----|--------|
| 193 | 189 | クリスマスシーマン〜想いを伝えるもうひとつの方法〜 | ETC | — | 8.0277 |
| 194 | 190 | ●ピリリム ●99年12月16日発売 ●2,800円/VGA (通信、マイク対応) ●VM使用ブロック数(32) | RAC | — | 8.027 |
| 195 | 191 | ●セガ ●2000年10月12日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばく、通信、ハンドル対応) ●VM使用ブロック数(2〜5) | PUZ | — | 8.0 |
| 196 | 194 | ●ファイアアックス ●2000年5月11日発売 ●1,800円 (VGA、ぶるぶるばく、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(3〜) | ADV | — | 8.0 |
| 197 | 193 | KONOHANA: True Report | ADV | — | 7.9688 |
| 198 | 192 | ●サセ ●2001年4月26日発売 ●2,800円 (ぶるぶるばく対応) ●VM使用ブロック数(7) | A-RPG | — | 7.9459 |
| 199 | 196 | ●セガ ●2000年5月25日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばく対応) ●VM使用ブロック数(20〜) | ACT | — | 7.9411 |
| 200 | 197 | ●セガ ●2001年1月25日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばく対応) ●VM使用ブロック数(8) | ETC | — | 7.9411 |
| 201 | 199 | ●セガ ●1999年12月9日発売 ●2,800円 (VGA、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(2〜) | SLG | — | 7.941 |
| 202 | 198 | ●セガ ●2000年3月25日発売 ●9,800円 (VGA、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(100) | ACT | — | 7.9333 |
| 203 | 200 | ●セガ ●1999年12月9日発売 ●2,800円 (VGA、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(2〜) | ACT | — | 7.9333 |
| 204 | 202 | ●セガ ●2000年4月22日発売 ●5,800円 (VGA、ぶるぶるばく、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(91〜) | SLG | — | 7.9315 |
| 205 | 195 | ●セガ ●1999年12月9日発売 ●2,800円 (VGA、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(10〜) | SLG | — | 7.9315 |
| 206 | 203 | ●セガ ●2000年6月15日発売 ●5,800円 (VGA、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(33〜) | SLG | — | 7.9285 |
| 207 | 204 | ●セガ ●2000年4月22日発売 ●5,800円 (VGA、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(172) | SLG | — | 7.9285 |
| 208 | 205 | ●セガ ●1999年12月2日発売 ●5,800円 (VGA、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(12〜) | SLG | — | 7.9285 |
| 209 | 206 | ●セガ ●2000年4月22日発売 ●5,800円 (VGA、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(172) | SLG | — | 7.9285 |
| 210 | 207 | ●セガ ●2000年3月25日発売 ●9,800円 (VGA、通信、キーボード対応) ●VM使用ブロック数(100) | SLG | — | 7.9285 |
| 211 | 208 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 212 | 209 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 213 | 210 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 214 | 213 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 215 | 212 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 216 | 201 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 217 | 211 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 218 | 215 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 219 | 217 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 220 | 216 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 221 | 218 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 222 | 219 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 223 | 220 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 224 | 221 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 225 | 222 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 226 | 223 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 227 | 224 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 228 | 225 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 229 | 226 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 230 | 227 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 231 | 228 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 232 | 229 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 233 | 230 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 234 | 231 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 235 | 232 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 236 | 233 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 237 | 234 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 238 | 235 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 239 | 236 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 240 | 237 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 241 | 238 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 242 | 239 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 243 | 240 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 244 | 241 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 245 | 242 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |
| 246 | 243 | ●セガ ●2000年12月14日発売 ●2,480円 (VGA、通信、キーボード、マウス対応) ●VM使用ブロック数(6) | ETC | — | 7.8651 |

オッズ表全ドリームキャストソフト

| 順位 | 前回 | ソフト名/データ | ジャンル | 通販 | 全体的平均 |
|-----|-----|---|--------|--------|-------|
| 247 | 243 | マリオネットカンパニー〜2nd〜 ●セガ●2000年3月16日発売●8,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(7)〜 | ADV | 7.25 | |
| 248 | 244 | スーパーバグネットワーク ニュウニク ●セガ●2000年2月3日発売●5,800円(VGA、VM、ぶるぶるばく、通信対応)●VM使用ブロック数(2)〜 | ACT | 7.25 | |
| 249 | 245 | 上海タイタニクス ●セガ●2000年3月16日発売●8,800円(VGA、ぶるぶるばく、通信対応)●VM使用ブロック数(7)〜 | PUZ | 7.25 | |
| 250 | 246 | セガトリス ●セガ●2000年11月23日発売●2,800円(ぶるぶるばく、通信、キーボード、ケーブル、スティック対応)●VM使用ブロック数(5)〜 | PUZ | 7.2258 | |
| 251 | 249 | プロ麻雀 極道 ●セガ●2000年3月30日発売●4,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(17) | TAB | 7.1428 | |
| 252 | 247 | レッドランサー ●マジニ●99年4月29日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(12) | RAC | 7.0312 | |
| 253 | 248 | July ●フォティファイブ●99年11月27日発売●5,800円●VM使用ブロック数(4) | ADV | 7.0047 | |
| 254 | 250 | サイレントスコープ ●コナミ●2000年10月12日発売●オープン価格(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(20)〜 | SHT | 6.9743 | |
| 255 | 251 | バトルビースター ●スタジオワンダーエフェクト●2001年3月15日発売●5,800円(VGA、通信、マイク対応)●VM使用ブロック数(23) | SLG | 6.8333 | |
| 256 | 252 | ネパチ@VPACHI〜CRUISEラング〜 ●ダイコク電機●2000年7月16日発売●4,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(10)〜 | SLG | 6.8181 | |
| 257 | 253 | パワードランサー サラ ホーリーマウンテンの帝王 ●ガブン●2001年5月24日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(11) | ADV | 6.8 | |
| 258 | 254 | 実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition ●コナミ●2000年3月30日発売●5,800円(ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(30)〜 | SPT | 6.7719 | |
| 259 | 255 | 新世紀エヴァンゲリオン タイピングE計画 ●ガイナックス●2001年4月19日発売●5,800円(VGA対応、キーボード必須)●VM使用ブロック数(4) | ETC | 6.7647 | |
| 260 | 256 | ぶらぶらぶら ●TAKUYU●99年10月7日発売●3,800円(VGA、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(2) | PUZ | 6.7037 | |
| 261 | 257 | 電波少年の悪魔生活〜なまの部屋〜 ●ハードン●99年7月22日発売●1,480円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(56) | ETC | 6.6666 | |
| 262 | 258 | マリオネットカンパニー ●マイクローキッド●99年10月7日発売●5,800円(初回限定セトル付き)(VM対応)●VM使用ブロック数(10)〜 | ADV | 6.6666 | |
| 263 | 259 | 蒼黒の騎兵 スペースグリフォン ●パンサーソフトワーク●99年11月3日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(29) | SHT | 6.641 | |
| 264 | 260 | 生体兵器 エクスパンダブル ●マジニ●99年9月24日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(4) | SHT | 6.6176 | |
| 265 | 261 | 黒川亮寿のお宝がし(キャラクター期間限定販売)〜期間終了〜 ●セガ●99年3月20日発売●980円(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(33) | ETC | 6.5747 | |
| 266 | 262 | ソニックキャッパル ●セガ●2000年12月21日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(4)〜 | ETC | 6.561 | |
| 267 | 263 | 電車でGO!2 高速度 3000台 ●コナミ●2000年1月20日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばく、マスコット)●VM使用ブロック数(14) | SLG | 6.5454 | |
| 268 | 264 | 永世名人〜99年7月8日発売〜吉村信弘の頭脳〜 ●コナミ●99年7月8日発売●3,980円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(17) | TAB | 6.4736 | |
| 269 | 265 | GODZILLA GENERATIONS ●コナミ●98年11月27日発売●5,800円(VGA、VM、ハンド、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(6) | ACT | 6.4682 | |
| 270 | 266 | 人生ゲーム for Dreamcast ●コナミ●2000年6月22日発売●5,800円●VM使用ブロック数(35) | TAB | 6.3529 | |
| 271 | 267 | インカマング 人類絶滅決戦 ●マジニ●98年12月17日発売●5,800円●VM使用ブロック数(28) | SHT | 6.3392 | |
| 272 | 268 | シモンメンタルグラフィティ ●NEC(インターチャネル)●2000年7月27日発売●5,800円(2枚組、予約分3枚組、VGA対応)●VM使用ブロック数(20)〜 | ADV | 6.2622 | |
| 273 | 269 | バーチャスリート2K ●セガ●2000年7月27日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく、通信、スティック対応)●VM使用ブロック数(22)〜 | SPT | 6.2222 | |
| 274 | 270 | ルーンキャスター ●マジニ●2000年4月24日発売●5,800円(ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(134) | SLG | 6.2142 | |
| 275 | 271 | バスボロボ4 ●サイバーソフト●2000年3月16日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく、通信対応)●VM使用ブロック数(12) | PUZ | 6.1923 | |
| 276 | 272 | デクリムゾン〜メランニーの探検〜 ●エコーソフト●99年11月5日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく、通信、マイク対応)●VM使用ブロック数(5)〜 | SHT | 6.1842 | |
| 277 | 273 | 七人の侍 戦場の狼煙 ●コナミ●2000年10月20日発売●5,800円(ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(10)〜 | ADV | 6.1428 | |
| 278 | 274 | F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast ●ビダシステム●2000年11月22日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく、ハンド対応)●VM使用ブロック数(54)〜 | RAC | 6.1428 | |
| 279 | 275 | CARRIER ●セガ●99年11月25日発売●5,800円(VGA、通信必須)●VM使用ブロック数(2)〜 | ADV | 6.08 | |
| 280 | 276 | グランドエッジの鳥籠 Kapitell2 「鳥籠」 ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(2) | ETC | 6.0625 | |
| 281 | 277 | HAPPY★LESSON ●ゲーム・ポリティクス●2001年4月26日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(10)〜 | PUZ | 6.0332 | |
| 282 | 278 | スーパーユーロジョー2000 ●イマジニ●2000年4月6日発売●5,800円(VGA、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(37)〜 | ADV | 6.0312 | |
| 283 | 279 | 三國志VI with パワーアップキット ●コナミ●2000年4月6日発売●8,800円●VM使用ブロック数(100)〜 | SPT | 6.0 | |
| 284 | 280 | 電光天鼓対戦麻雀 ジャンクリ ●セガ●99年7月8日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(18)〜 | SLG | 5.9583 | |
| 285 | 281 | 秘密! オリジナルサウンドトラック ●アトミック・ミュージック・ジャパン●99年10月14日発売●3,059円(通信対応)●VM使用ブロック数(1) | TAB | 5.8888 | |
| 286 | 282 | 超発明BOYカニパニ〜暴走ロボの謎?〜 ●セガ●99年7月8日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(18)〜 | MIL CD | 5.8866 | |
| 287 | 283 | D2オリジナルサウンドトラック ●アトミック・ミュージック・ジャパン●99年10月14日発売●3,059円(通信対応)●VM使用ブロック数(1) | RPG | 5.875 | |
| 288 | 284 | グラウンの鳥籠 Kapitell4 「鳥籠」(マイク)〜 ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円(VGA対応、通信必須)●VM使用ブロック数(2)〜 | MIL CD | 5.8666 | |
| 289 | 285 | シンドー2000 ●カプコン●2000年10月26日発売●5,800円(VGA、スティック対応)●VM使用ブロック数(74) | ETC | 5.7777 | |
| 290 | 286 | 世界首脳発見! ドロイア ●フリス●99年7月22日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(15) | SPT | 5.7692 | |
| 291 | 287 | グラウンの鳥籠 Kapitell3 「鳥籠」(カンセイ)〜 ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円(VGA対応、通信必須)●VM使用ブロック数(2)〜 | ADV | 5.7551 | |
| 292 | 288 | グラウンの鳥籠 Kapitell1 「鳥籠」(マイク)〜 ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円(VGA対応、通信必須)●VM使用ブロック数(2)〜 | ETC | 5.6701 | |
| 293 | 289 | ニン・チャーズ〜09 Chairs〜/スッパース ●セガ●99年7月8日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(18)〜 | ETC | 5.63 | |
| 294 | 290 | レクサマーズXPRO Dreamcast Plus! ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円(VGA、ぶるぶるばく、通信、フリコン対応)●VM使用ブロック数(9) | SLG | 5.5384 | |
| 295 | 291 | 馬場 99インターネット ●セガ●99年10月21日発売●2,800円(通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(9)〜 | ETC | 5.51 | |
| 296 | 292 | ゴジラ・ジェネレーションズ マキシム・インパット ●セガ●99年12月16日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(3) | ETC | 5.4545 | |
| 297 | 293 | カードキャプターさくら 知徳のビデオ大作戦 ●セガ●2000年12月28日発売●5,800円(8,800円(LIMITED BOX))●VGA、VM、通信対応)●VM使用ブロック数(4)〜 | ACT | 5.375 | |
| 298 | 294 | HANG THE DJ ●マジニ●99年7月17日発売●2,800円(通信対応)●VM使用ブロック数(1) | ETC | 5.3611 | |
| 299 | 295 | ハロケティの「鳥籠」メール ●セガ●2000年4月13日発売●2,800円(VGA、VM、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(6)〜 | ETC | 5.2857 | |
| 300 | 296 | TETRIS 4D ●セガ●2000年12月23日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(0) | PUZ | 5.2614 | |
| 301 | 297 | スーパーマリオ64 ●セガ●98年12月23日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(0) | ETC | 5.2614 | |

オッズ表ドリームキャストB〜E時評

名のあるソフト それぞれ後退へ?

350本を超えるドリームキャストソフトのうち、オッズ表に降も良質タイトルは結構ある。ここではそのへんの動向をチェックするぞ。まずは前回33番だった「セガガガ」は41番に後退、「ペロニカ完全版」も42番から54番へ後退。また、38番だった「ぼくドラえもん」は65番と大きく後退。オッズも8点台に落ちてきている。C表では74番だった「スピード・デビル」が91番へ、また41番だった「NBA2K1」は102番まで後退。今後要注意だ。



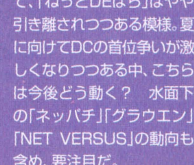
デキは悪くないがやや沈黙化? 102番の「NBA2K1」。

オッズ表ドリームキャストF時評

意欲を失った最下位帝王 天の露。ドリームキャストの底辺で繰り広げられている帝王争奪戦は、ふいに「平成麻雀荘」が獲得して以来、小康状態。下の3凶(笑)が、小規模タイトルゲームというの、何かの演歌……いや、嫌か(笑)? こここへ、ねとDEばらばらやや引は離れつつある模様。夏に向けてDCの首位争いが激しくなりつつある中、こちらは今後どう動く? 水面下の「ネパチ」グラウンの動向も含め、要注目だ。

意欲を失った最下位帝王 天の露。ドリームキャストの底辺で繰り広げられている帝王争奪戦は、ふいに「平成麻雀荘」が獲得して以来、小康状態。下の3凶(笑)が、小規模タイトルゲームというの、何かの演歌……いや、嫌か(笑)? こここへ、ねとDEばらばらやや引は離れつつある模様。夏に向けてDCの首位争いが激しくなりつつある中、こちらは今後どう動く? 水面下の「ネパチ」グラウンの動向も含め、要注目だ。

意欲を失った最下位帝王 天の露。ドリームキャストの底辺で繰り広げられている帝王争奪戦は、ふいに「平成麻雀荘」が獲得して以来、小康状態。下の3凶(笑)が、小規模タイトルゲームというの、何かの演歌……いや、嫌か(笑)? こここへ、ねとDEばらばらやや引は離れつつある模様。夏に向けてDCの首位争いが激しくなりつつある中、こちらは今後どう動く? 水面下の「ネパチ」グラウンの動向も含め、要注目だ。



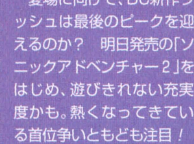
なにげに最下位帝王の座にいる「平成麻雀荘」。どう?



なにげに最下位帝王の座にいる「平成麻雀荘」。どう?

今後出走予定のソフト

夏場に向けて、DC新作ラッシュは最後のピークを迎えるのか? 明日発売の「ソニックアドベンチャー2」をはじめ、遊びきれない充実度まで。熱くなっている首位争いともども注目!



今後出走予定のソフト

夏場に向けて、DC新作ラッシュは最後のピークを迎えるのか? 明日発売の「ソニックアドベンチャー2」をはじめ、遊びきれない充実度まで。熱くなっている首位争いともども注目!

オッズ表全ドリームキャストソフトG

| 順位 | 前回 | ソフト名/データ | ジャンル | 通販 | 全体的平均 |
|-----|-----|--|-------|--------|-------|
| 302 | 297 | ハロケティのラブリ〜フルーツバーク ●セガ●99年11月25日発売●2,800円(VGA、キーボード対応)●VM使用ブロック数(2) | PUZ | 5.25 | |
| 303 | 298 | ビックリマン2000 ビバ! フェスティバル! ●セガ●2000年5月5日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応)、ネオジオがセット)●VM使用ブロック数(20)〜 | ETC | 5.2187 | |
| 304 | 300 | クイズ あった女将さんま〜闘う者ともに〜(通常版/限定版) ●セガ●2000年11月30日発売●5,800円(VGA、スティック対応)/8,800円(限定版、2枚組)●VM使用ブロック数(11) | QIZ | 5.1869 | |
| 305 | 299 | ザ・心臓ゲーム ●ウィジト●2001年2月1日発売●4,800円(通信対応)●VM使用ブロック数(3)〜 | ETC | 5.1818 | |
| 306 | 301 | 麻雀大将II Special ●コナミ●99年3月4日発売●5,800円●VM使用ブロック数(11)〜 | TAB | 5.0967 | |
| 307 | 302 | 田中真実の真流武蔵流将棋 将棋車六編 ●アークシフト●99年11月11日発売●5,800円(通信対応)●VM使用ブロック数(8) | TAB | 5.0667 | |
| 308 | 303 | ジャーマン ●ウィジト●2000年3月31日発売●4,800円(VGA、マイク、通信対応)●VM使用ブロック数(8) | TAB | 5 | |
| 309 | 304 | 特捜警察活劇 スーパーヒーロー 敵対戦 ●パシフレソフト●2000年7月27日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(16)〜 | A-ADV | 5 | |
| 310 | 305 | SUPER PRODUCERS〜目指せショウビズ界〜 ●ハードン●99年11月11日発売●5,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(190)〜 | SLG | 4.9333 | |
| 311 | 306 | ハロケティのわくわくクッキング ●セガ●2000年8月10日発売●5,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(2) | PUZ | 4.8333 | |
| 312 | 307 | がんばれ! ニッポン! オリンピック2000 ●コナミ●2000年8月31日発売●オープン価格(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(11) | SPT | 4.8125 | |
| 313 | 308 | HAPPY★LESSON〜ファーストレッスン〜 ●ゲーム・ポリティクス●2000年9月28日発売●4,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(5)〜 | ETC | 4.8103 | |
| 314 | 309 | CHARGE BLAST (チャージンブラスト) ●シムス●2000年12月15日発売●4,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(2)〜 | ACT | 4.8076 | |
| 315 | 310 | 日本プロ麻雀連盟公認 激戦 激戦 激戦 ●セガ●99年11月23日発売●4,800円(VGA、通信必須)●VM使用ブロック数(7)〜 | TAB | 4.75 | |
| 316 | 311 | GET!! コロニー ●セガ●2000年3月30日発売●2,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(2) | PUZ | 4.7142 | |
| 317 | 312 | 天竺神〜天竺神さし〜 ●ESP・メタワークス●99年12月16日発売●5,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(20) | S-RPG | 4.4884 | |
| 318 | 313 | リング ●川崎重工業/アスキーエース・システム・2000年2月4日発売●5,800円(ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(29)〜 | ADV | 4.4666 | |
| 319 | 314 | 棋士 GOLD ●ネットレレージ●99年11月18日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(121)〜 | TAB | 4.4285 | |
| 320 | 315 | ほけかの〜由美・静香・史緒〜 ●ゲーム・ポリティクス●2000年5月5日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応)、アーケードスティック対応、VM必須)●VM使用ブロック数(128) | SLG | 3.9393 | |
| 321 | 316 | 機転烈子S' ガンガガン(ソフト単品/マイク同梱版) ●セガ●2000年4月27日発売●5,800円(VGA、VM対応、マイク必須)●VM使用ブロック数(3)〜 | ACT | 3.8571 | |
| 322 | 317 | レインボコッコン ●セガ●2000年11月20日発売●5,800円●VM使用ブロック数(6) | SHT | 3.1896 | |
| 323 | 318 | UNDERCOVER AD2025 Kei ●パシフレソフト●2000年11月27日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく(対応))●VM使用ブロック数(12)〜 | A-ADV | 3.0952 | |
| 324 | 319 | ねととDEばら ●TAKUYU●2000年7月27日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(65) | TAB | 2.9137 | |
| 325 | 320 | 学級王ヤマザキヤマザキ王天下大争! 〜 ●セガ●99年12月23日発売●4,800円(VGA、通信必須)●VM使用ブロック数(24)〜 | TAB | 2.8541 | |
| 326 | 321 | 平成麻雀荘 ●マイクローキッド●2000年10月26日発売●5,800円(通信、キーボード、マイク対応、5,800円(マイク同梱版))●VM使用ブロック数(11)〜 | TAB | 2.6666 | |

発売中! 近日ランキン予定のソフト!

| 順位 | ソフト名/データ | ジャンル | 通販 | 本誌の評価 | 全体的平均 |
|----|---|------|------|-------|-------|
| ? | グラウンの鳥籠 Kapitell5 「罪罰(ジョクザイ)」 ●セガ●2000年5月25日発売●2,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(2)〜 | ETC | — | ? | |
| ? | グラウンの鳥籠 Kapitell6 「罪罰」 ●セガ●2000年7月27日発売●2,800円(VGA対応、通信必須)●VM使用ブロック数(2)〜 | ETC | — | ? | |
| ? | 実戦バチスロ必勝法! @VPACHI〜コングダム〜 ●MAXBET●2000年9月28日発売●4,800円(ぶるぶるばく、通信対応)●VM使用ブロック数(10)〜 | SLG | 5.33 | ? | |
| ? | ネオゴールドテロレス ●クックス●2000年10月26日発売●3,800円(VGA対応)●VM使用ブロック数(4) | SLG | 7.0 | ? | |
| ? | ネパチ@VPACHI〜CR呼喚! 花の応援団3〜 ●ダイコク電機●2000年12月14日発売●4,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(10)〜 | SLG | 5.66 | ? | |
| ? | ネパチ@VPACHI〜CR呼喚! 花の応援団3〜 ●ダイコク電機●2000年12月14日発売●4,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(10)〜 | SLG | 5.66 | ? | |
| ? | ネパチ@VPACHI〜CR呼喚! 花の応援団3〜 ●ダイコク電機●2000年12月14日発売●4,800円(VGA、通信対応)●VM使用ブロック数(10)〜 | SLG | 5.66 | ? | |
| ? | FISH EYES Wild ●ビタースタラティフ・ソフトウェア●2000年12月22日発売●5,800円(ぶるぶるばく、通信、フリコン対応)●VM使用ブロック数(7)〜 | SLG | 6.0 | ? | |
| ? | あつまれ! くるくる温泉BB ●セガ●2000年10月31日発売●2,800円(VGA、VM、ぶるぶるばく、通信、キーボード、プロパッド対応)●VM使用ブロック数(62)〜 | TAB | — | ? | |
| ? | NFL 2K1 ●セガ●2000年3月29日発売●5,800円(VGA、ぶるぶるばく、通信、キーボード、スティック対応)●VM使用ブロック数(150) | SPT | 7.66 | ? | |
| ? | スピリットオブスピード 1937 ●フレイムジャン・タイトル●2000年4月5日発売●3,800円(VGA、ぶるぶるばく、スティック、ハンド対応)●VM使用ブロック数(3)〜 | RAC | 5.33 | ? | |
| ? | NET VERSUS 闘争 ●アトミック●2001年5月24日発売●1,900円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(7) | TAB | — | ? | |
| ? | NET VERSUS 対戦 ●アトミック●2001年5月24日発売●1,900円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(7) | TAB | — | ? | |
| ? | NET VERSUS チェス ●アトミック●2001年5月24日発売●1,900円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(7) | TAB | — | ? | |
| ? | NET VERSUS 花札 ●アトミック●2001年5月24日発売●1,900円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(7) | TAB | — | ? | |
| ? | NET VERSUS 麻雀 ●アトミック●2001年5月24日発売●1,900円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(7) | TAB | — | ? | |
| ? | NET VERSUS リバーシ ●アトミック●2001年5月24日発売●1,900円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(7) | TAB | — | ? | |
| ? | NET VERSUS 五目並べ ●アトミック●2001年5月24日発売●1,900円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(7) | TAB | — | ? | |
| ? | 日本プロ麻雀連盟公認 激戦 激戦 激戦(廉版版) ●セガ●2000年4月27日発売●5,800円(VGA、VM対応、マイク必須)●VM使用ブロック数(3)〜 | TAB | — | ? | |
| ? | エルドラドゲート(第5巻) ●セガ●2001年6月6日発売●2,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(16)〜 | RPG | 7.66 | ? | |
| ? | CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO ●セガ●2000年11月23日発売●4,800円(VGA、通信、キーボード、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9)〜 | ACT | 7.0 | ? | |
| ? | コンフィデンシャルミッション ●セガ●2000年11月23日発売●4,800円(VGA、通信、キーボード、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9)〜 | SHT | 8.0 | ? | |
| ? | クレオパトラフォーチュン ●セガ●2000年11月23日発売●4,800円(VGA、通信、キーボード、アーケードスティック対応)●VM使用ブロック数(9)〜 | PUZ | — | ? | |
| ? | Pia キャラクターようこそ!! 2.5 ●NEC(インターチャネル)●2001年6月21日発売●7,200円(2枚組)●VM使用ブロック数(25/25) | ETC | 7.33 | ? | |
| ? | ミス・メランジーニ ●セガ●2001年6月21日発売●5,800円(VGA、通信、キーボード対応)●VM使用ブロック数(35) | ADV | 6.66 | ? | |
| ? | スーパーランナバウト San Francisco EDITION〜 ●セガ●2000年6月21日発売●3,800円(VGA、通信、キーボード、ハンド対応)●VM使用ブロック数(12)〜 | RAC | — | ? | |

「いやや、たからには、はい、そろそろ他機

このあいだのドリマガGDに体験版が付いていた「**コンフィデンシャルミッション**」も好評発売中。まだ遊んでない人は、ちゃんとガン・コントローラで遊ぶと楽しさも倍増！ その他の新作もチェックチェック！

セガ/ヒットメーカー/2001・6・14/
5,800円(VGA、ぶるぶるばっく、ア
ーケードスティック、銃対応)/SHT

全投票平均点 **?**

本誌の平均点 **8.0**

移植についてはいうまでもなく、トレーニングモードを初めとするオリジナル要素も一杯で大満足。一番の特徴は難易度の高さだけど、こういった(良い意味で)挑戦的な難度は大歓迎。それだけに、ハマり度満点のゲームなので、一度始めたら熱中してしまいうこと間違いなし! 超硬派なガンシューティングです。(東京都・庄司昌弘・23歳)

MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO



カプコン/2001・6・14/3,800円(VGA、VM、ぶるぶるぱっく、通信、キーボード、アーケードスティック対応)/ACT

すでに「2」の発売も決まっているので、まだ持っていない人は、これを機に買ってみてはどうか……という本。安くなっているとはいえ、間違っても、前作を持っている人は買っちゃいけない(よっぽどのファンは別だけど)。ゲームの完成度は当たり前だけれどこっちはほうが高いので、前作を持っている人は悔しいかも。(兵庫県・遠藤雄一・32歳)

カプコン／2001・6・6／2,800円（VGA、通信、キーボード対応）／RPG

全投票平均点 **?**

本誌の平均点 **7.66**

全7巻のうち、とうとう5巻までが登場。ここまで長くシリーズが続くと、愛着はわいているものの、ほかの気になるソフトが発売されたときには、ちょっと揺らいでしまう。気分が乗ってる時はいいんだけど、ほかのソフトが魅力的に思えるときもあって……。これからの展開で、もっとこの作品に夢中にさせてほしい! (愛知県・松下要一・23歳)

アットマーク／2001・5・24／
 1,900円 (VGA、通信、キーボ
 ード対応)／TAB

| | |
|--------|---|
| 全投票平均点 | ? |
| 本誌の平均点 | — |

おなじみのゲームで遊べて、しかもネット対戦までできちゃうのに、この価格! まるで深夜のテレビショッピングみたい一品。ただ、安価だけに演出が地味で、しかもどのタイトルも1対1でプレイするものばかりなので、ほかのネットゲームのような多人数で盛り上がりがないのが残念。こればかりはしょうがないんだけど。(島根県・鳥越裕一・23歳)

| 順位 | 前週 | 商品名/データ | 価格 | 週間売上 |
|----|----|--|-------|---------|
| 1 | 1 | ふるふるびっく ●サガ●98年3月4日発売●8,800円 超絶明BOYガングリン あんちゃんキッドOCDC (デジデジ) | 8,800 | 9,985.1 |
| 2 | 3 | ●サガ●99年4月22日発売●2,980円 (※ビジュアルメルミ兼ミゲーム) ツインスティック | 2,980 | 8,825.1 |
| 3 | 2 | ●サガ●98年12月18日発売●5,800円 アークスフィア | 5,800 | 8,350.6 |
| 4 | 4 | ●サガ●98年11月27日発売●5,800円 マラサコントロロー | 5,800 | 8,336.5 |
| 5 | 6 | ●サガ●2000年4月27日発売●7,800円 メロイードX | 7,800 | 8,329.1 |
| 6 | 5 | ●サガ●2000年12月14日発売●4,800円 ドリームキャスト・VGAボックス | 4,800 | 8,266.4 |
| 7 | 7 | ●サガ●99年11月14日発売●7,000円 ドリームキャスト・月神 | 7,000 | 8,057.8 |
| 8 | 8 | ●サガ●99年1月25日発売●1,000円 アスキーミッションスティック | 1,000 | 8,054.5 |
| 9 | 9 | ●アスキー●99年4月22日発売●7,600円 ドリームキャストキーボード | 7,600 | 7,926.9 |
| 10 | 10 | ●サガ●98年11月27日発売●4,800円 レーザンコンロー | 4,800 | 7,899.7 |
| 11 | 11 | ●サガ●99年1月28日発売●5,800円 アスキースティックFT | 5,800 | 7,851.8 |
| 12 | 12 | ●アスキー●99年11月25日発売●6,980円 ジャストシステム | 6,980 | 7,805 |
| 13 | 13 | ●サガ●98年5月20日発売●2,980円 (※ビジュアルメルミ兼ミゲーム) マイクティelis | 2,980 | 7,742.8 |
| 14 | 15 | ●サガ●99年11月25日発売●2,500円 ツウサンコンロー | 2,500 | 7,741.9 |
| 15 | 14 | ●サガ●2000年3月23日発売●3,900円 ドリームキャストコントロロー | 3,900 | 7,561.3 |
| 16 | 16 | ●サガ●98年11月27日発売●2,500円 アスキーFT | 2,500 | 7,558.2 |
| 17 | 17 | ●アスキー●99年11月25日発売●2,980円 ボウガンコントロロー | 2,980 | 7,423.1 |
| 18 | 18 | ●コナミ●99年2月25日発売●4,990円 ドリームキャスト3 | 4,990 | 7,324.8 |
| 19 | 19 | ●サガ●サ料配布 DOORコンロー | | 6,971.4 |
| 20 | 20 | ●コナミ●2000年2月17日発売●5,800円 ビジュアルメルミ | 5,800 | 6,970.2 |
| 21 | 21 | ●サガ●98年11月27日発売●2,500円 超絶明ドリームキャスト・キーボード | 2,500 | 6,911.7 |
| 22 | 22 | ●サガ●2000年11月17日発売●3,900円 ドリームキャスト2 | 3,900 | 6,472.8 |
| 23 | 23 | ●サガ●99年8月5日より配●※体面頓帳●(※非売品) ガメドドリームト | | 6,296.2 |
| 24 | 24 | ●サガ●99年1月25日発売●2,980円 (※ビジュアルメルミ兼ミゲーム) ドリームキャスト・マウス | 2,980 | 6,243.3 |
| 25 | 25 | ●サガ●2000年8月17日発売●2,500円 モスドコンロー | 2,500 | 6,096 |
| 26 | 26 | ●サガ●99年12月23日発売●2,980円 (※ビジュアルメルミ兼ミゲーム) ツウサンコンロー | 2,980 | 6,015.8 |
| 27 | 27 | ●サガ●98年7月11日発売●2,500円 (※ビジュアルメルミ兼ミゲーム) | 2,500 | |

※周辺機器への投票は、基本的に操作性や使用感など、評価の対象となる周辺機器を投票してください。S端子ケーブルなどのケーブル類などは、投票があっても掲載しないことがあるので要注意（※ただしカウントはしています）。

- ドリキヤス以外の移植希望を見ると涙が止まらないのはなぜだろう。(広島県・新山慎二・20歳)
- 記事にもモリリガGDにも貴章がいない! (ジエンム)。なんとかしてください。ふう。(愛知県・古川夏子・24歳)
- 「シェムニ―Ⅱ」の涼の朝のあいさつは「おはっす」じゃなうか? えっ……違うの? (神奈川県・山口美貴・32歳)
- 政党CMを見るにつれ、つくづくセガハードって業界界党だったんだなあと。(静岡県・岡本晋・19歳)
- 鷹鷹の画面が出てこない理由は、まわしの色でもめてるらしい。(大阪府・都田浩二・22歳)
- もうハード戦争には疲れました……。 (愛知県・丹羽基晴・23歳)
- PS2で「グランディア」発表? 「エターナルアルカディア」は大丈夫ですよな……。 (福島県・小宅一平・29歳)

總評

これからは毎号首位争いが熱い！
 明日の「ソニックアドベンチャー2」の発売
 をはじめ、ここ数カ月が一番の盛り上がりを見せそうなドリームキャスト。とはいえ、店頭ではもうドリームキャスト本体が手に入りにくくあるのはつらいところだよな。これから出るタイトル、今回の「PSO Ver. 2.」のように首位を狙える大物ばかり。今後も注目だ！

ハガキの書き方

切手

郵便はがき

107052

東京都港区赤坂 4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部
「ドリマガ読者レース」係

(住所)(氏名)
(年寄)(TEL)

書き入(例)

突然間のソフトの音点をしたら
即チだだよ！ 要注実！

ドリームキャストソフト(5本と5) 8月27日(日)は3月2日

| | |
|-----------------|-------|
| ・ファンタジースターオンライン | …10点 |
| ・ファイアーエムブレム | …7点 |
| ・ブレイブ・デビル・アサシン | …7点 |
| ・女神転生 | …3点 |
| ・シム2 | …2000 |
| ・マサカシコラ | …4点 |
| ・デビルード4 | …8点 |
| ・ドリームキャスト | …6点 |

他3コンソール 各1000円以上

以上3コンソール 各1000円以上
さらに上3コンソール 各1000円以上は何点か？ …8,105

又6点か7点か？ 即チだ！

2000年10月27日(日) 10:00

ドリマガ読者レースのコーナーでは、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用ソフト(※発売中のもの)と、ビジュアルメモリのセット+ドリマガ特製テレカをセットでプレゼントしちゃうのだ。このコーナーへ応募する人は、①ハガキに応募券(このページの左下のフォームを使用のもの)を貼って、②ドリームキャストのやったことのあるソフトに評点をつけ(発売前ソフトの評点をしたらボツ!)だそう。なお、DCの周辺機器への投票も随時募集中だ。③ソフトに関するコメント、一言コメントなど、④着順予想、オッズ予想、はいソフト名を上記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、コーナー内でする。今号の締切は7月2日(当日消印有効)だ。

着順予想

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンセームゲームがここ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場場所に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名様に(※正解者多数の場合は抽選で)、希望ソフト1本をあげちゃう。今回は、たった3,000円で生きた英語教材に早変わり(?)の「USシェムー」の予想をしてもらおう。この新作は、ドリマガ読者レースの初登場時に、何着で登場するかな? 右の例のように書いて送ってね。

今週の着順予想



【隊長さんの予想】うお。これ実はいいよ、マジで(笑)。ワシは14着とかでGOよ。
【ハチの予想】強気なんだな。むむ。ぽかあ47着で。

ゲームでダブルチャンス！

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。
『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番正かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本）をおごらせ。今週は、次号のドリマガ表紙にもなる『井上涼子〜ヘルム・メイト〜』がお題だ。サターン時代からファンも多い人気シリーズの最新作は、初登場時に何点のオッズで入ってくるかな？ 右上の例のように書いてね。

今週のオッズ予想



【隊長さんの予想】うーむ
とりあえず、ワシは7.0125
とかでどうじゃ、ハチよ？
【ハチの予想】えーと。ば
かあ6.3418でいくっすね。

6月8日号当選者発表

6/8号オッズ予想「コンフィデンシャルミッション」は、今回まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は、次号以降とさせていただきます。ランクインし次第、発表いたしますので、今しばらくお待ちください。

🏠 DC周辺機器&VM (ビジュアルメモリ)



お好きなDC対応ソフトと
VMのセット。これにドリマ
ガ特製テレカを添えてプレ
ゼント。こちらは、第1予想
ゲーム、第2予想ゲームの
どちらにもハズレちゃった
全応募者の中から抽選で
5名様に与えられるラスト
チャンスだ。ドンドン送ろう！

トーン・ゼン

6月8日号
当選者発表

最後は、6/8号応募者プレゼントの発表だ。今回は、岡山県・田原英和君、広島県・高橋優一君、富山県・斎藤武広君、北海道・小坂孝司君、愛知県・坂田昌幸君の5名に決定したぞ。プレゼントが届くのを待ってね。

Dreamcast SOFT ドリマガ REVIEW

発売直前の
ドリームキャストソフトは
これで完全チェック!!



レビュアー紹介

美緒

先日、TDLとナンジャタウンに連日で行った。翌日は激筋肉痛。少しは運動しなきゃなあ(涙)。

東かんな

一番の愛読書「フルーツバスケット」漫画賞受賞めでたい! 作者様のご回復を切に願っております。

TETSU

「PSOVer.2」の息抜きにMSXの「グラディウス2」をやるという異常な生活。オレにもっと時間をくれ。

REI

新しいPCを組みたいのだが、コロコロ変わるパーツの価格に泣かれています。いつまで待たばいいんだ。

大友 順

「鬼武者2」で、故・松田優作が復活! ものまねでもいいから、声もソックリにしてください。

竹下ツバサ

去年書いていた免許ですが、ようやく取りました。編集さんの車をもってHeaven's Drive!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定2週間以内のドリームキャスト新作ソフトを基本対象に「お試しプレイ」を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは、完成度100%、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の「参考意見」としてご覧ください。

点数について ドリームキャストソフトレビュー

各レビューの点数は以下の基準によって付けられています。

- 1~2……製品レベルではない。
- 3~4……あまりいい点がなく、不満が目立つ。
- 5~6……不満が目につく、いい点のほうが目立つ。
- 7~8……自分ならこのソフトを買って遊びたい。
- 9~10……このソフトは買い! 他人にもオススメできる。

発売予定ソフト

6月22日~7月12日

女性ユーザーズ

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

今回のメンバー
●びあん
●東かんな
●久遠寺穠
●ヨッシー
●美緒
●REI

担当ライターズ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

今回のメンバー
●TETSU
●池田弘典
●いしばん
●岩井誠
●大友順

ゲストライターズ

ドリマガ他でおなじみのゲームライターを招き、各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

今回のメンバー
●サマライ旗野
●菅 (Suge)
●酒井裕晶
●高橋正貴
●竹下ツバサ
●ロボットミー
●元澤利明

ソニックアドベンチャー2

6月23日 発売



●セガ
●5,800円(300ポイント) 1~2 PLAYERS
ジャンル ACT (ハイスピードアクション) VM使用ブロック数 70~ ディスク枚数 1枚
対戦 対応 平均点 9.33

キーワードは「対極」だ!
ソニックたち(HERO)とDr.エッグマンたち(DARK)からなる対極がテーマ。1つの物語を双方の視点から楽しめるほか、2P対戦も可能に。チャオの育成や変化の幅も広がっている。

Vol.4 44Pへ

チャオ育成に燃えまくる!

ハッキリ言って難しい。敵を倒すには攻略法が必要だし、例え攻略法を知ってもアクションゲームに不慣れだと思えば操作ができない……。でもね、ソニックチームのゲームって、プレイするたびに少しずつ上達できるんだよね。だから難しいなんて投げ出したらもったいない。なんたってスーパージリアするたびに、超絶ぶり〜なチャオに会えるんだもん。「2」のチャオはまるで人間の赤ちゃんみたいに表情が豊かになってるので、見るだけでも幸せになれるしね。そんなチャオを育成するためなら、苦手なアクションも頑張る。そこがまたナイスな作りだね。(びあん)

10

本当はエッグマンが好き

ソニックシリーズとはこの業界に入ってから付き合ってもう10年。最初からガツンと見せてくれるパワーは相変わらずのスバラシサ。前作よりもゲームの種類が減ったぶん、システムが素晴らしく洗練されていて、特にナックルズ面は後半に行くほど面白さが倍増します。また、一部の不条理なまでの難しさ(落下死多し)も、伝統といえば伝統なわけで。難易度だけのこと考えると万人向けではないですが、ま、野暮なことは言わず素直にソニックに「おめでとう」と言いましょ。限定版は買っとかないとヤバイかも。オマケのCDがイイ!(TETSU)

10

前作とは違う意味の「アドベンチャー」です

街中などで人の話を聞いたりするアドベンチャー要素を省くと同時に、複数のキャラを選んで進めるのではなく、面ごとに操作するキャラを固定したおかげで、より物語がわかりやすくなっていて。ソニックのスピーディな展開、ナックルズでの探索も楽しいが、何といても前作のガンマの要素を盛り込んだテイルスのパートが変化に富んでいて面白い。ダークサイドも、各キャラにそれらの要素が割り当てあるので、まさに粒で2度おいしい! 高いクリア評価をねらったり、チャオの育成を始める、これ1本で当分遊べます。(サマライ)

8

対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ

6月28日 発売



●カプコン/彩京
●5,800円(300ポイント) 1 PLAYER
ジャンル TAB (麻雀) VM使用ブロック数 9~ ディスク枚数 1枚
対戦 対応 平均点 6.0

オールスターと麻雀勝負!
カプコン、彩京それぞれの人気キャラクターたちと麻雀で勝負。ネット対戦にも対応しており、勝者は敗者へ多彩な「お仕置き」ができる。そのキャラはエディット可能だ。

Vol.4 144Pへ

ニュータイプかつ原点回帰

今までの麻雀ゲームのお楽しみ要素って、①ギャル絵②トップ回数・平均得点などの味気ないデータ集に限られてたけど、サクサク展開のサシ対戦に勝ってイラスト収集、とゆーのがイイ感じ。このシステムならプレイヤーの年齢性別問わず、元のゲーム&絵師のファンにバッチリOK! やたらと「本格的」麻雀云々が持てはやされるなか、お遊び要素がたくさんつまってるモノを久しぶりに遊んで、何だかホッとしました。ただ、1人用オンリーだと繰り返し遊ぶ要素は少ないと思う。やっぱりタイトルどおり、ネット対戦してナンボでしょ! (かんな)

7

脱がない麻雀でも面白くなるもんだ!!

1人プレイは「ホットギミック」のまま。しかし、脱衣がない(当然か)ため求心力に欠けている。それでも、彩京側のイラストはすべて新規に描き下ろされているので「見たい」と思わせるが、カプコン側は既存のもの中心で、残念。描き下ろしもほしかった。むしろ本作の真価がわかるのはネット対戦。異様に充実したキャラエディットと、負けせば相手に「悔しい!」と思わせられるお仕置きのおかげで、2人打ちというゲーム性の低い麻雀ながら満足度は高い。さらにマッチングサービスの料金を気にする必要がなければ……と思うのはぜいたく?(池田)

6

お下劣ななくして何のおしおきかッ?

1人用の組み手モードをひとことであらうなら、かなり「無骨」な作り。単純にキャラ数が多いのはうれしいけれど、なぜかいまいち盛り上がりがないのは、彼らが「リーチ」や「ロン」といった必要最低限のセリフしか発言してくれないからでしょうか。一方、ネット対戦は登録したセリフだけで口合戦も楽しめてグーだけど、シリーズの真骨頂(と勝手に思っている)、お下品系のおしおきがほとんどないので非常に残念。ジャンプファイターの制作が思いのほか楽しめたり、彼の声が神谷明だったりするのはうれしい誤算ではありません。勝ちポーズもイカス。(菅)

5

ガイアマスター 決戦! 世紀王伝説

6月28日
発売



●カプコン
●5,800円(300ポイント) 1~4 PLAYERS
ジャンル TAB (ボードゲーム) 1枚
平均点 7.0



ルール無用! 勝ては官軍!!
「誰がより多く資産を集めるか」を競うボードゲーム。戦闘を仕掛けて勝てば、他人の資産を横取りできるなど、競争性が高い。キャラの3D化やシナリオの変更などPS版をパワーアップ。

Vol.4 148Pへ

やっぱり何かもの足りない……

PS版をプレイした身としては、画面がポリゴンになったこと以外にDC版オリジナルのもっと大きな追加が欲しかった。バトルシーンが派手になったのはうれしいけど、そのぶん戦闘が長くなっているのはマイナス。ただでさえ待ち時間のあるゲームなんだから、もう少しテンポ良くゲームを進めたかったな。ただ、パーティゲームとしては最適。2対2の対人戦で相手チームの出方を見ながらバトルを仕掛けたりするのは良い。あらかじめカードを集める必要もないから、その場限りのメンバーでも気軽に遊べるしね。でも、せっかくのDC版なんだから、ネットで対戦がしてみたいかったな。(懐)

7

ラッキー発動を願う自分がそこにいます

PS版と比べるとストーリーモードが充実(ミッション数、勝利条件の種類、隠し要素含む)しているので、“ゲーム部分”で好きだった人は納得かな。実際に動いている画面を見ると違和感ないけど、ポリゴンキャラが好みに合うかどうかだろう。あと、進行はスムーズで気持ちいいけど、CPUとやっているほど強く感じるのが難点。まあ結局すごろくなんで、(運の絡む) 多人数対戦を楽しめるってところが醍醐味。戦闘が展開を盛り上げるし、武器カードの成長もあるから、やり込み度はそれなりにある。ハマる可能性高し。(いしばん)

7

1人でも結構いけます

ハデな色合いの画面に加えて、プレイ中はオブジェクトがわんさかで目が疲れる印象だが、ゲーム自体は面白い。土地の奪い合いや戦闘など、RPGとSLGが混ざったようなシステムのため、最初は戸惑うも、ひととおりルールがわかればハマり要素大。そのへんがよいバランスで成り立っている。しかもルールを進むだけの内容ではなく、1人でプレイしても面白いのはこのジャンルとして大いに感心。ただ、ストーリー進行がおまけ程度で、戦闘もあっさりしすぎ。気が向いたら1面をプレイ、という遊び方でのんびり楽しむのがいい。(酒井)

7

マジック:ザ・ギャザリング

6月28日
発売



●セガ
●6,800円(360ポイント) 1 PLAYER
ジャンル TAB (トレーディング・カードゲーム) 6 1枚
平均点 6.66



“M:TG”、家庭用ゲームへ
世界で人気のトレーディング・カードゲーム“M:TG”を再現。収録カードは第6版中心に354枚で、DCオリジナルカードもある。設定作成には原作イラストレーターが多数参加。

Vol.3 106Pへ

深みにはまるかも……

日本のカードゲームではなじみのない用語が多いから、初めての人はスムーズにプレイできるようになるまで時間がかかるし、手札の内容で大体の勝敗が決まってしまうから、最初のうちは勝てないし、お手軽に遊べる……ってわけにはいかないね。1回の対戦で、CPUの思考時間が長いのもストレスの要因。さらに、通信対戦はできないにしても、DCを2台つなげての対戦、せめてカード交換ができれば……。ゲームは、カードコレクション要素もあるので長く遊べる内容。実戦のための練習用ソフトにするにはもったいないよ。(ヨッシー)

6

グラフィックは美しいのだが……

長い間待っていた一作だけに期待が大きかったのだが、少し残念な作りになってしまった。ネット対戦がすべてとは言わないが、やはりこれまで『マジック』を遊んできたユーザーは失望するのは、現実のマジックルールをここまで再現した技術力と、美しいグラフィックや魔法のエフェクトなど、素晴らしいデキなだけにそこだけが惜しい。入っているカードが第6版とDCオリジナルカードだけというのも残念だが、これはこれで限定環境で戦っていると思えば、かなり遊べる。マニア層というよりは、これから始める人にオススメ。(REI)

6

興味があるならレッツトライ

昨今のカードゲームブームの祖である作品だけあって、ルールの完成度はやはり高い。難を言えば、特殊な用語が多いせいか、イチからルールを覚えようとなるとけっこう大変なところらいたけど、ハマれば虜になるくらいいい。対人戦ができない時点で「経験者」には物足りないかもしれないが……。入門用、ないしは模擬戦用のツールとしてはオススメできる内容だろう。それにしても、カードを眺めてつくづく感じるのは、欧米人の比喻表現のユニークさ。雰囲気作りのため書かれたテキストのはじけぶりたるや……。ある意味、必見。(菅)

8

ガンダムバトルオンライン

6月28日
発売



●バンダイ
●6,800円(360ポイント) 1~4 PLAYERS
ジャンル SLG (リアルタイムシミュレーション) 41~ 1枚
平均点 7.66



オンラインウォー、開戦
連邦がジオンの指揮官として、部隊を勝利に導くことが目的。ネット対戦ではオフラインで育てた部隊を使用可能で、4人まで同時に遊べる。兵器やキャラのダウンロードもあり。

Vol.4 150Pへ

リアル感を追求したガンダムもの

やりがいアリ、手ごたえアリ、熱いオンラインバトルアリ。コアなガンダムファンにも胸を張ってオススメできるゲーム。オリジナルキャラに慣れない人もいと思うけど、育てているうちに愛着がわいてくる。それに、育てたキャラクターの実力をネット対戦で測れるというののもいい感じ。戦闘中のCGはカッコいいけどパターンが少ないので、戦闘を見ていても飽きてくるかも。モビルスーツ開発という概念がないので、「ギレンの野望」よりもお手軽に遊べることは間違いなし。ガンダムは好きだけどシミュレーションは未経験、という女性もプレイできる1本だよ。(懐)

9

「弾幕薄いぞ! 何やってんの」気分

プレイヤーはモビルスーツパイロットではなく、軍の総司令官でもない、艦隊の指揮官。自分の艦隊に指示を出すだけなのだが、戦闘がリアルタイムで進行するため休む暇はない。「次の攻撃目標は?」「味方機の損傷度は?」などと戦闘中に考えを巡らせるため、まるで自分がブライト艦長になった気分になれる。また、戦闘に勝利し艦隊を育てていくという要素もあるので、ネット対戦時には「これが俺の部隊だ」って自慢できるところもいい。ただ不満な点もあって、長時間になりがちな戦闘には、白兵戦での鏖迫り合いなど、もっと攻撃の演出パターンを増やしてほしい。(岩井)

8

戦闘シーンを楽しめるかがカギ

本作を遊ぶためには「ガンダム」という作品に対する知識、そして難しめのゲームシステムを理解する努力がまず必要だろう。ただしこれは、「ジオンの系譜」などをプレイできたユーザーなら、十分になじめる許容範囲レベル。あとはモビルスーツの戦闘シーンがリアルタイムなので、自分の戦術どおり行動するオートバトルを眺めて楽しめるか否かが賛否を分ける点だ。指示しか出せない約15分間の戦闘を、艦橋にいる指揮官気分が満喫できるならアナタは本作向き。「ガンダム」の作品世界もシステムに違和感なく反映されているので、納得して遊べるはずだ。(高橋)

6

スーパーパズルファイターⅡX for Matching Service

7月5日

発売



●カプコン
●3,800円(180ポイント) 1~2 PLAYERS
PUZ (パズル) VM専用ブロック数 デスク枚数
3~ 1枚
対応機種 VGM 対応 平均値 7.66



全国みんなでパズルしよう
カプコンの人気キャラクターたちが対決するパズルゲームのネット対応版。六角形の石に同じ色の丸い石をぶつけて消すといった簡単なルールが特徴だ。さらに新ルールのモードもあり。

Vol.4 158Pへ

巨大ジェムを今度こそ!

巨大なジェム(宝石)を砕く快感がやっぱりいい! 相変わらず運まかせ要素が強いけど、巨大な宝石を作り上げ、砕いたときの楽しさはやってみないとわかりません。DC版オリジナルモードも充実していて、トレーニングでは、ファンなら誰もがあこがれた巨大ジェム作成も挑戦しやすいし、DC版オリジナルのルールは、本来の「スパズル」以上にハマれるかも!? ネット対戦はもちろん、オマケも充実しているから、サターン版を買った人でも絶対損はないと思います。ただ、ゲーム間に入るデモに新規画面がなかったのは残念な。

(美緒)

7

この夏、再びパズル旋風が訪れる!?

いまさらという人も多いと思うけど、以前ハマったゲームは今やってもやっぱり楽しい、というのが正直な感想。しかも単に遊ぶだけでなく、ネット対戦もできるとなれば、そりゃもうやるしかないでしょ。それに、巨大なジェムを作って壊したときの快感は何年経っても変わらない。経験者が遊べるのはもちろんだけど、ルールが簡単、初心者にもわかりやすいルールなので、誰でも気軽に遊べるのはうれしいよね。一発逆転要素もあるから初心者が絶対勝てないということも少ないし。ルールも3種類に増えてるから、前作以上にハマることとは間違いなし。オススメ!!

(懐)

8

スパズルたのしかったわーモリガン調

CPU戦もいいけどやっぱり対戦でしょ! いろんな人と対戦できる喜びを素直に味わえるよね、落ちモノは! 基本はまんま移植ってことだけど、シヨータイムの数とか増えればとは思う……けど、違うルールでも遊べるのでプラス評価。システムのせいか、ジェムがすべったり、落ち方に若干ストレスを感じるけど、ネット対戦中のラグはほとんどなし。腕というより運がモノをいうルールだから、やったことがない人も十分楽しめるよ。ゲーム以外も見どころ満載。ちなみにプレイ中は挑発をかましてるほど余裕はできませんから(笑)。

(ヨッシー)

8

井上涼子 〜ルームメイト〜

7月5日

発売



●データム・ポリスター
●6,800円(360ポイント) 1 PLAYER
ADV (恋愛G・ノベル) VM専用ブロック数 デスク枚数
2 1枚
対応機種 VGM 対応 平均値 6.0



ひとつ屋根の下、あなたとー
井上涼子とふたりの同居生活を始める。ベースは1997年発売の同タイトルながら、ジャンルをノベルにすると同時にエピソードなどを一新。また新しいシナリオが展開する。

Vol.4 152Pへ

涼子はそれでもコーヒー党

日常とシンクロさせながら少しずつテキストを読み進めるスタイルで、同世代の異性との同居という設定がオイシイ。涼子ちゃんが見せる博識ぶりはあまり「ジョンコーサー」っぽくないけどね(笑)。クリアすると心なしか頭が良くなった気がしたりして。メッセージをスキップしたり速度が変えられないのはつらいけど、1つ前の文章が表示できたり、ゲームの中の季節と発売時期を合わせる(?)など、ソフトに対するメーカーの愛が感じられる。できるなら今度は女性向きにお父さんとか弟の剛君バージョンを出してくるといいですね。

(ヨッシー)

6

物語は魅力的だがシステムは×

1日は短めでサクサク進むし、サブキャラクターとのドラマはグイグイ物語に引き込む。イベントで見られるCGは、通常会話画面とのギャップを感じるほど美しく、色っぽさも感じられた。元祖「ルームメイト」とはストーリーも異なるので、往年のファンもきっと新鮮な気分ですべるだろう。ただ、1日が終わると必ずタイトル画面に戻される新システムは、どうかと思う。面倒くさいだけで、どうにもなじめない。選択肢が多いゲームだけに、任意に途中セーブできたほうがよかった。システム部分がこうでなければ、迷わず+1点なのだが。じつに惜しい。

(大友)

7

物知りな娘さんです

涼子のうちくが多いところとか、家の中に生活臭さを感じられないところ(たとえば背景CG)とかは、SS版初代のテイストを受け継いでいる。「液化現象」や「ダライ=ラマ」などの雑学知識が豊富な彼女だけど、大学受験を心配しているところは微笑ましい。一方で主人公のセリフに共感できないせいか、「同居」というより2人の生活を「覗く」感じがして、自分は涼子よりもサブキャラに惹かれた。また、テキストの自動送り、スキップなどがなく、ボイスも消せないという、システム面は不満。物語は、テキスト量が膨大で読み応え十分。

(いしばん)

5

ヘビーメタル ジオマトリックス

7月12日

発売



●カプコン
●5,800円(300ポイント) 1~4 PLAYERS
ACT (3D対戦アクション) VM専用ブロック数 デスク枚数
4~ 1枚
対応機種 VGM 対応 平均値 7.33



アメコミスターの壮絶バトル!
1対1に2対2、ときには1対2と多彩な対戦を楽しむ3Dアクション。ネット対戦対応で、最大4人同時に遊べる。原案・デザイン制作にはアメコミ誌「ヘビーメタル」の作家が協力。

Vol.4 146Pへ

ストレス解消に暴れ回り

人気アメコミをベースとしたキャラクターデザインがちよっと濃いかな? 豪快な動きと、爽快感ジャンプ感、そして巨大な飛び道具をぶ放す開放感は素晴らしい。残念なのは、せっかく各キャラともに個性的な外観なのに、能力にあまり差を感じなかったところ。足の速さや初期装備などで個性を打ち出しているが、結局すぐに武器を変えたり、空中を飛び回るのであまり意味がないような。1画面を分割する対戦画面は見やすい。何も考えずバンバン暴れ回るのは気持ちいいゲーム。ストーリー性ももっと感じられれば、よかったな。

(REI)

7

ヘビメタ、イイゾ!

3D対戦ゲームのツボを押さえた作りはさすがのカプコン。ボタン配置はもはや芸術的と言っても過言ではなく、じつに遊びやすい仕様。チョイと通好みのアメコミクリエイターを採用したセンスも、一般的には今ひとつ受け入れにくいかもしれないが、個人的にはすごく好きだし。キャラの性能的な個性がまたかなタイプと持っている武器でしか区別されていないのが残念な限り。「SPAWN」とまではいかないまでも、固有技の1つでもあれば、もっと面白くなったかも。BGMの重金属音楽はゲームにベストマッチ。HM&HRのよさを再認識したですよ。(TETSU)

(TETSU)

8

やるなら2人で

1つのフィールドで複数のキャラクターが戦う、カプコンによくあるタイプのアクションだけど、キャラクターや武器の性能が割と控えめになっている。だから、技術が(かなり低めの)一定レベルを越えると、戦術に依存する部分が強くなり、2人組のチームプレイが楽しくなってくる。ただし、1人でプレイするには戦術の限界が浅く、CPU戦の手応えはほとんどない。DC版のオリジナルモードも淡々としており、微妙にやりがいを感じられない。ネット対戦はかなり楽しいので、息の合う2人がそろそろ環境があるなら強くオススメできる。

(ツバサ)

7

カルドセプト セカンド

7月12日発売



●メディアファクトリー/大宮ソフト
●6,800円(360ポイント) 1~4 PLAYERS

TAB
(トレーディングカード・ボードゲーム)
対応機種: PS2, PC, PSP, DS, NDS, Wii, XBOX360, PS3, Vita, Switch
対戦人数: 1人
プレイ時間: 約30分
価格: 8.66



Vol. 4 140Pへ

セプターたちよ、ネットに集え!
カードゲームとボードゲームの融合で高評価の人気作が、ついにネットに対応。対戦やデータ配信を楽しめる。また、カードを多数追加、ルールも改訂して大きくパワーアップ。

カッコイイ! (絶句)

前作を遊んでいない私は、プレイ方法の解説があまりに長くてめげそうになりましたが、実際はゲームの進行に合わせて1つずつ教えてくれるので、説明を見なくても1ゲームやれば大体覚えられます。まさに「習うより慣れろ」。戦闘もシンプルながらカッコよくてストレスを感じません。ムービーやBGMは映画みたいでカッコいいし、何よりカードのイラストがとても綺麗。ただ、メインキャラの絵柄に好みが見られるかも。あと画面がごちゃっとして少し見にくいかな。ノリはトレカ+「モノポリー」。

カードゲーム初心者にもオススメ!

(美緒)

8

文句なし! 傑作です

基本は前作と同じ内容ながら、前作で改善してほしかった要素に対して、より楽しめる改善がなされている。特にネット対戦はすばらしく、知らない人がみればオフラインで対戦していると思えるレスポンス速度に驚愕した。対戦だけではなく、ネットを介してデータのやり取りをするコンテンツなど、大きな可能性を秘めた要素が多い。また細かい操作性や、読み込み速度などにも気が使われており、ストレスをほとんど感じないでプレイに集中できる点はみごと。カード枚数も増え、システムの変更もあるので新鮮味も大きい。

(REI)

9

ビジュアルもキレイになりました

よくできてます。基本が「モノポリー」とカードバトルなんですけど、同色の土地を複数手に入るとプラス効果がたりたり、場に出ると特定のキャラ全員に影響を及ぼすクリーチャーがいたりとか、それを考慮に入れたブックを組むのが面白い。通常のボードゲームと違ってブックを組んでプレイする関係上、仲間内にプレイヤーがいないと魅力も半減だった従来作に対し、今回はネットで対戦相手を募ることができるのであって、ブック作りにより熱が入りそうです。懇切切でないチュートリアルもあるし、これから始める人にもおすすすめ。

(菅)

9

新着ソフト&周辺機器チェック!

「ガンダム外伝」特別版と「シェンムー」US版は、各2,800円と3,000円のうれしいバリュウプライス! さて、その内容は? 要チェック!!

機動戦士ガンダム外伝
コロニーの落ちた地で… 特別版

6月28日発売



- バンダイ
- 2,800円(120ポイント)
- SHT(3Dシューティング)
- 1人プレイ
- VGA対応

サンプルの
完成度
100%



プライスダウン!
今こそ出撃せよ!!
同作品の廉価版。プレイヤーはジムのパイロットとして、一年戦争の最中に地球で勃発するオーストラリア戦線へ乗り込むことになる。

アムロのガンダム率いる部隊相手に模擬戦を実践するモードは、もともと期間限定配布のプレミアムディスクの内容。入手していない人も少なくないのでは? しかも、模擬戦モードは今回ゲームスタート時点から選べるので、思う存分楽しめる。また、作品はあくまで元の内容に+αとして各種要素を追加している形。従来の作品をふれたことのない人には、なおさらすめたい。この内容で、この価格。たくさんの人に意義ある特別版になっていると思う。

(元澤)

機動戦士ガンダム外伝
コロニーの落ちた地で… 特別版

6月28日発売



- バンダイ
- 2,800円(120ポイント)
- SHT(3Dシューティング)
- 1人プレイ
- VGA対応

サンプルの
完成度
100%



「ガンダム外伝」のすべてを楽しめる
従来の作品ではネットにつながらない入手できない武器、特殊なディスクがないと楽しめないアムロとの模擬戦モードも収録。お待たせ。

2年前に発売されたゲームとはいえない、機体のディテールや動きは今のガンダムゲームと比べても遜色なし。「プレミアムディスク」(「コロニーの落ちた地で…」で応募者全員にプレゼントされた景品)の内容であったガンダムとの模擬戦が追加されたり、ダウンロードでのみ入手可能だった追加武器が今回はゲームクリア後に手に入るなど、作品に集大成としての変更が加えられている。この内容と価格なら、興味を持った人は買っても損はないでしょう。

(岩井)

US Shenmue

7月5日発売



- セガ
- 3,000円(120ポイント)
- 4枚組
- FREE(フル・リアクティブ・アイズ・エンターテインメント)
- 1人プレイ
- VGA、VM、データ通信対応

サンプルの
完成度
99%

Vol. 2 44Pへ



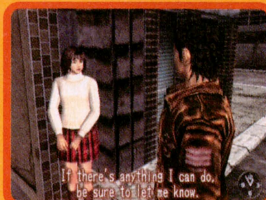
海外版「シェンムー」
日本へ上陸!
文字もボイスも全編英語(字幕は日本語に切替可能)。声優もネイティブの外国人に一新している。なおプレイヤーは「一章」と完全互換。

英語/日本語の字幕切替を、スタートボタン1つでつねにできる親切設計。声優のよさも手伝って、確かにあいさつレベルの英語ならすぐ覚えられそう。雰囲気も、英語音声と日本語字幕で遊べば洋画さながら? 特に船員たちとからむ酒場のシーンなどが映える。また、「シェンムーパスポート」がワールドランキングに対応する点はうれしいところ。海外プレイヤーの間で自分が話題になるかと思うとワクワクするね。あと、「裡門頂時」→「Middle Asult」など英訳も注目かな。

(元澤)

US Shenmue

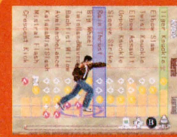
7月5日発売



- セガ
- 3,000円(120ポイント)
- 4枚組
- FREE(フル・リアクティブ・アイズ・エンターテインメント)
- 1人プレイ
- VGA、VM、データ通信対応

サンプルの
完成度
99%

Vol. 2 44Pへ



ワールドランキング対応
世界に挑戦しよう
付属のシェンムーパスポートを使えば、ミニゲームのスコアをワールドランキングに登録できる。世界中の人と競えるのは「US」のみ。

言語が英語になった以外は国内版とまったく同じ内容なのに、まるで違うゲームをプレイしているかのような感覚に陥ります。80年代の横須賀を舞台に、なぜかカッコイイ「生きた英語」で織り成される「シェンムー」の世界……これならばすでに国内版をゆったりたっぷりしつとりとやり込んだ人でも、十分新鮮な気持ちで遊べるはず。当然データは国内版と完全互換なので、「II」に備えての購入を考えている新規ユーザーにもオススメです。(☆トミー)

さらに
突撃取材!

今回の調査テーマ

第83
探査

コスプレグッズ最前線
～こんなにスゴイ最新コスプレ商品～



ドイマガ なぜなに!? 探検隊

「たいちよー! たいちよー!! たいちよー!!!」「んむ? なんじゃハチよ? ……ん? なんか、めずらしいの、この蒸し暑く雨の多い梅雨の時に革ジャンなぞ着て、どーした、いったい?」「ジャン! 革ジャン(笑)!! カッコイイでしょ、これ!」「……うむ」「知ってます? これゲームのキャラが着てたヤツだって」「あ、PSタイトルだからすぐにわからなかったけど、それは「ベルソナ2」って～の南条圭が着てたヤツ!」「へへーん、最近のコスプレグッズは侮れないんだって」「ほほう」

たいちよー! 最近のコスプレグッズって、かなりスゴイの知ってますう!?

「たいちよー! ついこの間の“なぜなに”では、ゲームキャラグッズの紹介をしましたが、なんだかんだと、ゲームのキャラグッズも、ずいぶんカジュアルになってきてて、使い勝手も意外と良い感じですよなえ」「うむ」「で、今回はイメージ的には禁断の領域っぽい(笑) コスプレなんですけど、こちらも実は、最近はカジュアルになってきてる気がするんですよ」「お前、ゲームキャラの衣装を着て真顔で言うなよ(笑)。でも、昔『バーチャファイター』のジャッキーの革ジャンとか流行って、普通に着ていた人も多かったよなあ」「でしょ?

実際コスバさんなんて、それでお店を出してますからねえ」「うーむ、いっちょ行ってみっか」「はいっつ」



コスバに入るやいなやガンダム地球連邦軍の夏服が新着で展示中。欲しがら探検隊(笑)。

革ジャンも普通に着れちゃうの。

赤い左のジャケットは「ベルソナ2」の「周防達哉」が着ていたジャケット(サイズはM、それぞれ3万4,800円。別売りで汎用デニムパンツも6,800円。取扱い中)。また、右は同作で南条圭が着ていた黒いジャケット(サイズはM、それぞれ4万4,800円。別売りで汎用合皮パンツも9,800円。取り扱い中)。これならさらに着れちゃうそうだな。



普通に着てもよし! マニアにコスプレするもよし! 今は何でもありますよー!!

「というわけで、たいちよう。あんな革ジャンとか見ちゃうと、普通に買ってもいいかな……なんて思っちゃいますよね」「デザイン金子一馬……と。確かに悪くないかもな」「でしょ? 最近はTシャツとかもいろいろなものが集まってますし、普段着に買ってもいいウオリティのモノもたくさんあるんですよ」「ほほう」「ま、その一方で、マニアックにコスプレするのもアリですけどね(笑)」「うむむ」「ま、とりあえず店内に入って、いろいろ見てみますよーつ」「おおおつ」



制服は何でもあります!

店内には、見覚えのあるキャラクターの制服もスラリと吊るされています。いやスゴイ。



キャス子とナオミ姉さんら、セゲいち、グッズ取扱店は世界でココだけ!



お約束のカンフー着

ブルーベリーの「お約束」のトラックスーツとカンフー着も。



看護服あり

ここにはなんでもあります(笑)。看護服をはじめ、ストッキングにカラータイツまで……。

夏の定番アイテムTシャツも新作デザインが続々入荷。どれもツボるデザインばかりです。



武器あり

かつらあり!

日本刀、手裏剣、ヌンチャク……。武器もマニアックなモノもある。

各色の付け毛からカツラまですべてが揃います。



モノアイつき?



ザクが引いて大丈夫?

ザクジーンズ! バックと見は気づかないけど、なんとザクのジーンズ、背中の縫き目をデザイン的に利用してモノアイのペイントがワンポイントに(写真左)。しかも黒リ●イスのダブルホースをもじって、2体のザクがジーンズを引っ張る絵が入ってる。タグはジオン! 色も赤ザク、緑ザクあり(笑)。

ジーンズと言えはジオン?

というわけで、コスプレ専門店のコスパさんに直撃しましたよー!



高嶋啓明 コスバショップアカバ 店長

昨年3月にオープンしたコスバアカバ店の店長は、自らもコスプレイヤーだったとか。コスプレの最新事情を聞いたぞ。

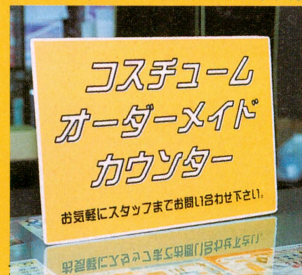
最近のコスプレもカジュアルに

——コスプレというと、ちょっと特別な人々のモノみたいなイメージがありますが、現在はどんな感じですか?
高嶋 ■以前に比べて、コスプレという“ホビー”が一般的に普及しましたね。あと、毎週関東圏のどこかでコスプレイベントが行われてます。例えば同人誌即売会でコスプレしたり、クラブを借りて、コスプレして踊るという感じなんですけど。
——ま、毎週ですか? それはスゴイですね。ところで、コスプレというと、最近では東京ゲームショウが別の意味で盛況のようですが……
高嶋 ■あ、ゲームショウは、コスプレイヤーにとっては「晴れ舞台」ですからね(笑)。そのぶん、やっぱりみんなも気合いが入ってますよね。
——一口に言って、コスプレの歴史というと、どんな流れがあるんでしょうか? いつ頃からとか?
高嶋 ■そうですね。一番のきっかけは、やっぱり数年前の格闘ゲームブームとともに起こったコスプレブームじゃないですか。特にセガさんは、公認のコスプレイヤーとかを雇ってましたよね。'96年頃は(「ファイ

ティングバイパーズ」の)ハニーとか(「バーチャファイター」の)サラとか。あの頃に、爆発的にコスプレイヤーが増えて、それ以降は、新しく入ってきた人との世代交代もあるといった感じでしょうか。
——なるほど。それ以前というのは?
高嶋 ■それ以前というのは、例えば「スター・ウォーズ」のダースベイダーが好きだとか、仮面ライダーが好きだとか、どちらかと言うと、ごっこ遊びの延長でしたよね。だけど、格闘ゲームブーム以降のは、好きなキャラクターとの一体感を楽しむという感じがありますよね。だから、格闘ゲームとギャルゲーが、コスプレの裾野を広げたんだと思いますよ。
——コスプレイヤーの年齢層というのは、どれくらいなんですかね?

高嶋 ■例えばギャルゲーのキャラならば同世代が多いですし、20歳を超えて自分が女子高生やるのに許せなくなった人はやめていきますし。逆に年齢がそれ相応になったからできるようになるキャラというのもありますね。自分の年齢に合わせて、キャラと長く付き合っていく人もいますし、すぐにやめていく人もいます。
——はー……。すると、もしかして、年齢層はかなり低いんですね?
高嶋 ■まあ、人それぞれですけどね。

コスバではこのようにオーダーメイドも気軽に頼める。支払いには各種カードも利用可。



高校生から20代がメインだったりすると思いますよ。逆に社会人になってお金が自由になってハマっていく人や親子二世で続ける人もいますね。
——こういうお店でコスプレグッズを買う人というのは、一般的にどんな人たちが多いですか?
高嶋 ■買う目的はいろいろですね(笑)。男性の方ならちょっとしたコレクションとして。女性の方なら、ゲームは知らないけど、制服がかわいから買っていくとか。まあ、子供用ではないキャラクターグッズだと思えばわかりやすいんじゃないですかね。あとはもう、その人それぞれのこだわりになっていきますね。昔は、細かいパーツなんてこんな形で売ってなかったですからね。一生懸命似た形のモノを探して買ってきて、自作してたわけですから。
——最近のグッズや作品的な売れセンというのはどのへんになります?

高嶋 ■その時々人気のキャラが多いですね。春先で言えば「Kanon」とか「AIR」が売れましたし、例えば人気のギャルゲーの続編が出るとかわったら、前作の商品も売れたりとか。あとは、「ガンダム」ものは、時代を超えてずっと強いんですよね。これから夏場も新作がたくさんありますから、気軽に見てやってほしいですね。



根強い人気のガンダム関連商品は品揃え、品質ともにレベルが高い。連邦軍ピンズも。

この夏の注目は「サクラ大戦3」と「AIR」の最新作!



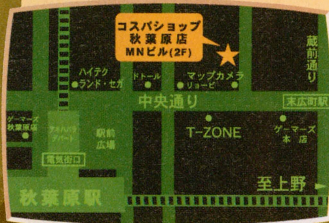
「AIR」夏の制服セイトもの夏の売れセン商品。サイズはS、M、L、XLで4万2,800円。プラスワンでセイトペン、ロザリオが付いているぞ。

ちょっとブラリと寄ってみるのもいいんじゃない?

コスプレ……というと、ちょっと引いてしまうかも、なんて諸君。インタビュー中にもある通り、「ちょっとしたキャラクターグッズ」

だと思えば、これらはもしかして意外と身近な商品に見えてくるんじゃないだろうか。全国にいまや9店もあるコスバ。その一番充実して

いるアカバ店は東京都千代田区外神田3-15-5 MNビル2F (TEL&FAX/03-3526-6877)にある。気軽に寄ってみてソナはないと思うぞ。



アカバ店の地図。詳細はhttp://www.cospa.com/チェック



「Kanon」のひろくたぐったぬいぐるみは3,000円とお手頃



「ギアーズオブウォー」のミリアの衣装は予価3万4,800円6月下旬予定。カイヤンルも発売予定だぞ。

次回は……

ドリムキャスト 最新事情と裏事情

ドリムキャストの生産中止から、早いものでもう3ヶ月。まだ国内に10万台程度の在庫が存在すると言われているDCも、店頭で品切れ店が目立つようになってきた……。これからまだまだ注目の新作が出る中、DCの現状を最速で追跡してみた。

ドリマガなぜなに!? 探検隊 ネタ大募集!

「もっと! ドリマガなぜなに!? 探検隊」では、みなさんからの情報や、知りたいネタを募集しています。調査依頼や要望など、知りたいことがあれば、どんどん送ってきてね。あて先は、〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング(株)「ドリマガ」編集部「もっと! ドリマガなぜなに!? 探検隊」係まで。採用者には(同ネタ多数の場合は抽選で)ゲームソフト1本とドリマガ特製テレカをお送りします。

PSO

PHANTASY STAR ONLINE
PERFECT GUIDE
ファンタースターオンライン

パーフェクトガイド



キャラクタークリエーションから
惑星ラグオルの最深部まで
「ファンタースターオンライン」を

完全攻略!!

SOFT
BANK
Publishing
Dreamcast
PS2/PS2/PS2

キュービスト / 編

©SEGA CORPORATION/SONICTEAM,LTD.,2000 "Dreamcast"は株式会社セガの商標です。

貴重なデータ&資料が満載!!
すべてのハンターズに贈る

最強の 1冊



ファンタースターオンライン
パーフェクトガイド

好評発売中

本体価格1,800円+税

A5判 / 272ページ / オールカラー / ISBN4-7973-1564-4

キャラクタークリエーションを完全攻略

全エリアを職業別に徹底攻略

ハンターギルドのクエストを多数攻略

特殊武器を含む詳細なアイテムリストを掲載

開発者インタビューを特別収録

惑星ラグオルの探索は ここから始まる!!

ファンタースターオンラインナビゲーションガイド

好評発売中!

本体価格1,200円 / A5判 /
112ページ・オールカラー /
ISBN4-7973-1516-4

貴重な攻略情報が満載 ハンターズは十分に活用されたし

- キャラクタークリエーションからネットワーク接続まで詳しく解説
- オンラインプレイ・オフラインプレイを問わず役立つ情報&テクニックが満載
- ゲーム序盤も徹底攻略。基礎的な育成方法も完璧に伝授
- 武器&アイテム、敵データも満載!! テクニック解説も充実



PHANTASY STAR™

ONLINE

ファンタースターオンライン

ナビゲーションガイド

SOFT
BANK
Publishing
Dreamcast
PS2/PS2/PS2

キュービスト / 編

SOFT
BANK
Publishing

ソフトバンク パブリッシング株式会社
<http://books.softbank.co.jp/>

●左記のホームページからご購入できます。宇宙イチ速いゲーム情報はココで! <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>
●ご不明な点は、SOFTBANK BOOKSサポートまでお問い合わせください。※土・日・祝日を除く10:00~12:00 13:00~17:00
Eメール: sbp-support@softbank.co.jp 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 TEL: 03-5549-1201 FAX: 03-5549-1212

ドリマガ 巻頭特別企画

この夏、宿命のライバルが激突する!!



「始まり」の予感はこの新聞広告から



この始まりは、3月29日付の日経新聞朝刊に掲載された見開きの広告だった。アキラが「十年早いんだよ!」と言えば、風間仁は「一年遅いんだよ!」と返す。両作品がPS2で激突することを示唆するこの広告は、セガ・ナムコ両社の意気込みが語られていたのだが、実はこの広告、当初はセガサイドの用意したアイデアは「殴り込み!」「返り討ち!」というものだったという。だが、ナムコ開発陣が「それでは「バーチャファイター」に失礼だろう」とし、アキラのセリフを使った応酬になったそうだ。ちなみに、ここで風間仁の言うセリフ「1年遅いんだよ!」は、「(鉄拳はもう1年前に 鉄拳 TAG TOURNAMENT をPS2で発売し、バーチャ がやってくるの)1年遅いんだよ!」という意味だそう。別に「鉄拳4」が出るのが「1年遅い」というわけではない。

「鉄拳」と「バーチャファイター」。ナムコとセガ。プレステとセガハード——そもそも生まれた時点から、アーケード、家庭用ともにライバル関係にあったこの両作品。3DCGの時代が幕を開けた'90年代前半以降、ナムコとセガは各ジャンルで激突を繰り返す。まるで全日本(G馬場)vs.新日本(A猪木)といったプロレス界の両雄のように、両者が直接対決することはまずありえず、優劣を決したこともなかった。だが、今年の夏。まずはアーケードで、そしてその後は家庭用ハードという同じ土俵で両者はほぼ同時期に激突することになる。そこでドリマガは両作品を徹底比較。激突を前にした開発陣に同じ質問をぶつけてみた。前後編でお届けする特別企画。これは必見だぞ!!

両開発陣に聞く!

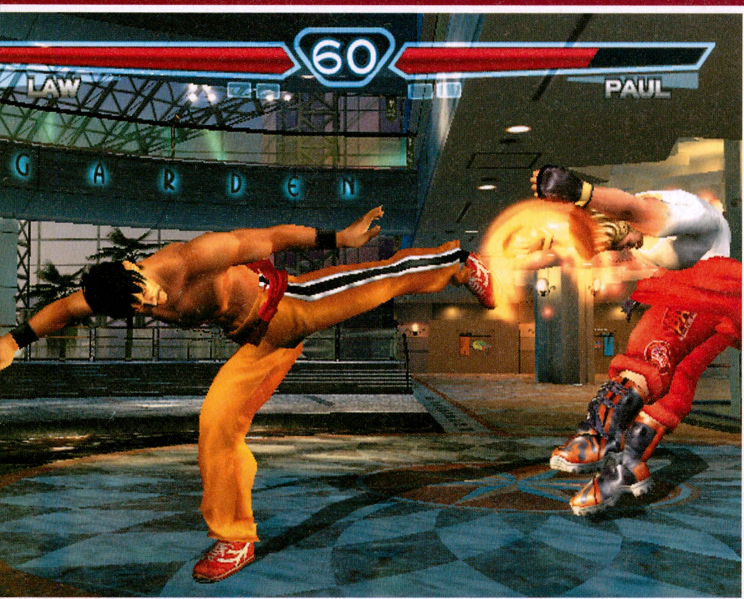


「4」への進化





PS2互換基板を使い急ピッチで開発中!!



PS2版「鉄拳タッグトーナメント(以下TT)」の映像を超えるべく、大規模なスタッフによって急ピッチで開発が進められている「鉄拳4」。画面に体力ゲージが入ってきたのも最近だとか。夏休みには遊びたいが……。

約1年半前、家庭用ハードPS2に「鉄拳TT」を移植してみせた「鉄拳」チーム。「鉄拳3」からは3年ぶりの新作となる「鉄拳4」では、PS2基板であるシステム246を使い、「鉄拳」の最新の進化を見せるという。より現実的で自然なステージを舞台に、ポジション取りを含めたりアルファイトが展開する!

開発進行度 **42%** 稼働時期 **今夏稼働予定**

現在の開発状況は42%。画面がモニター上に出始めたのもつい最近だという。ロケテストはまだ行われておらず、6月20日(水)の業界関係者向けのお披露目会ナムコプライベートショーにて初めて動いているところを公開。「4」の名前は、実は「鉄拳TT」開発前から出ていたが、ネタ出しの段階でそれを投入できるハードが存在しなかったため、まずはPS2用に「鉄拳

TT」を移植。その後、システム246基板ができるのを待ち、昨年の夏に基礎研究を開始。10月頃に「4」の開発がスタートしたという。開発スタッフには「鉄拳」シリーズのメンバーがあたり、20人ほどの規模で始まった開発は、段階的に40人、50人と増やされ、現在は約60人が投入されているという。夏の稼働に向け、急ピッチで開発が進められている段階だ。

使用基板 **System246(システム ニー ヨン ロク)基板**

昨年8月、ナムコはPS2のアーキテクチャーを利用した基板、システム246を開発(※実はナムコは当初システム15という最新基板を独自に開発、それと同時に「鉄拳4」の開発を進められていたが、PS2のコス

トパフォーマンスの高さの前に開発は中止されたという)。秒間ピーク性能は7500万ポリゴン。この基板(システム246)最大のメリットは低コストであるという点だが、基板販売価格もかなり安いといわれている。

「3」から「4」へ2つのパイオニアは

久しぶりの新作。それはユーザーだけでなく、開発者にとっても同じことだ。3D格闘ゲームの両雄は、最新作でどんな進化を遂げようというの



セガアーケード最新基板で5年ぶりのシリーズ最新作



セガ最強のCGボードNAOMI2の採用により、使用ポリゴン数が増え、キャラクターはより立体的にモデリングされている。従来はテクスチャーで処理していたような光の陰影もキチンと光源処理をし、キャラが動くことにちゃんと光源も変化する。質感に深みが出て、立体感がグッと上がっているのはそのせいなのだ。

実に5年ぶりの新作となる「バーチャファイター4」。カードシステムやVF-NETによる新しい遊びの提供は、早くもユーザーの注目を集め、「バーチャ」の基本＝「わかりやすさ」と「遊びやすさ」を追求し、3ボタンへと原点回帰がはかられている。NAOMI2により、従来できなかった映像表現も多数実現。

開発進行度 **80%** 稼働時期 **今夏稼働予定**

現在の開発状況は80%。今は技のバランス調整やカードシステムの利用によって獲得できる各キャラのアイテム作り、ネットワーク周辺のインフラの詰めなどが進められ、開発は最終段階を迎えつつある。ロケテストはすでに数回行われており、1日に35万円という史上最高のインカム記

録を出したとも伝えられている。開発開始は、昨年の5～6月頃。投入されている開発スタッフは現在約30人(※VFネット関係者を入ると約40名)だという。開発の大詰めに、人材がドッと投入されるのはAM2のお約束。夏と言われている稼働時期は、そう遠くない日になりそう?

使用基板 **NAOMI2(ナオミツー)基板**

セガの誇る最新基板NAOMI2。どんな映像処理を加えても秒間1000万ポリゴンが出せるこの基板は、従来のNAOMI基板の上位基板であり、この基板がありさえすれば、NAOMI作品も稼働させることができる。そのため開発者サイドの作りやすさへの評判が良く、ハードのパ

ワ一的にも他の最新家庭用ゲーム機にヒケをとらないポテンシャルがあるとされている。今回はネットシステムを使い、アーケードゲームとしては初の本格的ネットワークシステムを実現。カードシステムの導入とともども、アーケードシーンを大きく変えるパワーを秘めている。



無限フィールドを廃し、壁を背にした攻防が!

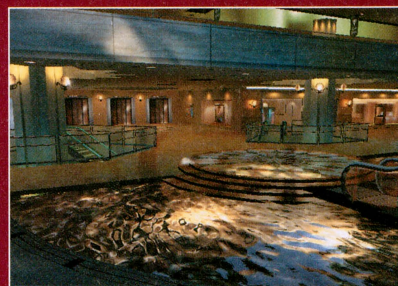
「リアル志向」——これが「鉄拳4」の目指しているモノだ。「本当に闘っている空間を作りたい」——そんな開発陣の意向を受けて、「鉄拳」シリーズでおなじみだった特有の“無限フィールド”は廃止された。現実にあるような自然な背景を描画し、その流れの中で“壁際の攻防”が生み出される。1対1の戦いのため、当然「TT」にあった“チェンジボタン”も廃止、使用ボタンは5つから4つ(左・右パンチ、左・右キック)へと戻った。「バーチャファイター」同様、「鉄拳」も原点回帰へ?

「鉄拳4」では壁を背にする恐怖が新たに導入される。



アンジュレーション(高低差)もあり?

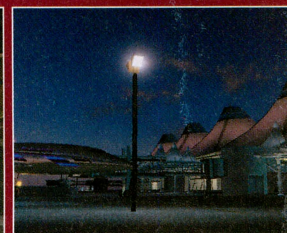
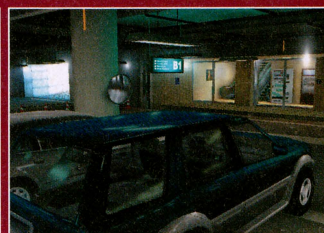
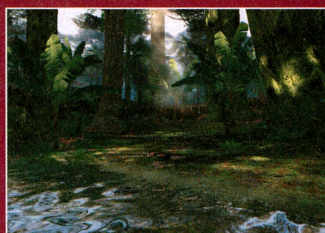
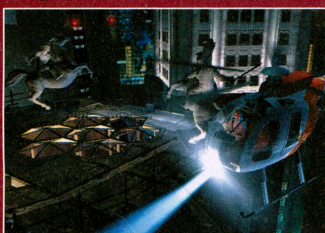
「鉄拳4」はステージの大きさも千差万別。従来のような無限フィールド的な巨大なステージもあるが、場所によっては、なだらかなアンジュレーション(高低差)も?



「空中コンボの入り方も場所によって微妙な違いが出てくると思う」と高低差について語る開発チームの原田氏。「鉄拳4」では自キャラの位置取りも重要になるため、相手を壁に投げるなどポジションチェンジの攻防も導入されている。

5ボタンから4ボタンへ! ステージも多彩に!!

PS2版「鉄拳4」ではキャラの描き回しまで描かれていたけど、今回ボリゴンはキャラクターよりも背景のほうに重きが置かれ、空間の演出、距離感やスケール感が大層に向上するよう配慮されているという。CGもほご、現実世界の再現。それが「鉄拳4」の目指すところだ。モノが壊れたような演出も入る予定だ。



どんな進化を目指したのか!?

か? 使用基板の性能、開発

スタッフとその規模。現在の完成度。夏に稼働を予定する両者が目指す進化形態を徹底比較する!



目指したのは“成熟”と“未来感”



「バーチャファイター」に課せられているのは、“未来感”だと思う」と語る片岡氏。「VF4」を語るとき、「3」にあったような“4ボタン”“アンジュレーション(高低差)”などといったゲーム内容のウリはない。あえていうならば、シンプルなシステムを“成熟させ、それを突き詰めている”こと。3ボタンへの原点回帰、それが王者「VF4」の無言の自信でもある!

4ボタンから3ボタンへ原点回帰!



「高低差を廃し、試合をイメージする四角いリング形式に」。今度の「VF」は戦いをシンプルに追求。



キャラはより人間らしく。そのためにモーションはすべて作り直されている最中だという。



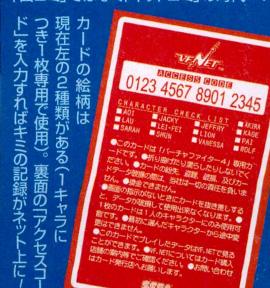
性能的に増えたボリゴンは演出のために使用。「シエム」からの技術が“演出”に生きている。

「VF4」の目指す“未来感”がここにある。カードシステムを使えば、相手と自分の段位や連勝記録、他の人からの評判が手軽にわかるように。特殊なアイテムのゲットも可能だ。



VF-NETがアーケードを変える!

本格的なネット機能を初導入する「VF4」。「ロコミ」ではなく「ネットコミ」の時代へ!





全10キャラ+タイムリリースキャラが?

実際の人の皮膚を掘り込んで調整しながら描き上げているという「鉄拳4」のキャラのハイエンドCG。まるで実在の人物のようなキャラは、「4」の目指す「リアル志向」の象徴だ。



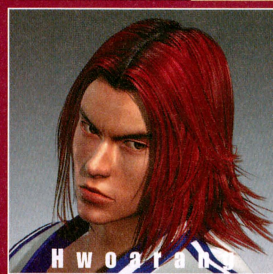
「鉄拳4」のキャラクターが目指しているのは、“できるだけ表情を豊かにする”ことだという。見せかけのCGの派手さによってではなく、怒った顔、笑った顔、挑発的な表情など“表情の動き”によってリアルさを追求する。それにともない、シリーズで初めてキャラもいろんなセリフをしゃべるといふ。従来のシリーズの“劇画調”の濃いキャラたちが、現実的なキャラへと進化を見せるぞ!

キング 育ての親アーマールが死んだ



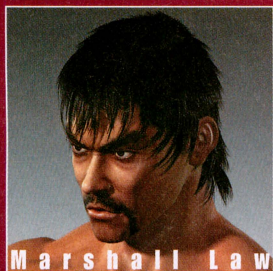
開発陣も感嘆したという出来事。獣のマスクに注目! 育ての親アーマールを殺した大男への悔をこめて、参戦を決意。

花郎 (フラン) 燃えるデコンド



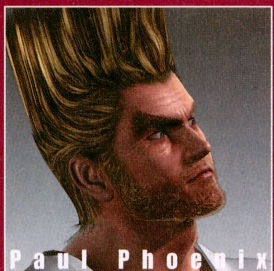
前大会に初めて引きがけに持ち込まれたフラン。「第4回」の開催を知り、参戦を決意。強靱なデコンドが蘇る!

マーシャル・ロウ 48歳で現役復活!!



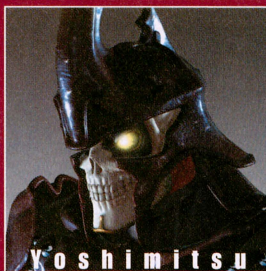
48歳。前大会に参加した息子マール・ロウは1年前に引退する。彼もすべてを取り戻すべく、体を鍛え直し参戦。

ポール・フェニックス 今度こそ真の優勝を



前大会で最後に闘神さまも倒したが、闘神はその後第一形態に進化。大会は続いていた。間抜けな48歳のポールも参戦!

吉光 立ち上がる卍党党首



第4回大会の優勝賞品は三島財閥のすべて。吉光は三島財閥の統一を夢見、多くの人の救済のため敢然と立ち上がる!

凌 暎雨 (リン・シャオユウ) 仁からのEメールが?



三島財閥の保護下で過ごしていたシャオユウの元へ謎のEメールが届く。彼女の身の危険を知らせる。差出人は仁なのか?

キャラクターの進化から見る

映像の進化、目指すゲームシステム。格闘ゲームのキャラには、その

ゲームを象徴するものが注がれている。「鉄拳4」

ジャッキー



「バーチャファイター4」のデフォルトキャラは全13人。「3」の新キャラだった鷹嵐はシリーズから初めての欠員キャラとなるが、新たなキャラ2人を加え、さらに戦いはパワーアップ。熟成した戦いを見よ!

「バーチャファイター4」は全13キャラ+デュアル



目指したのは、煩雑なストリートファイトからシンプルでリング上での戦い。そのため、リングは不定形から四角へ変更。その経緯をいづゆる格闘の試合というものをもう一度再現したかったと桐氏は語る。



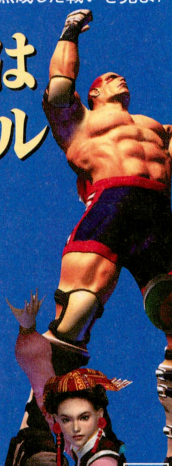
ウルフ



アオイ



シン



ハイ



サラ



ラウ



ジェラリー



カゲ



アキラ



「鉄拳4」の新キャラは3人!

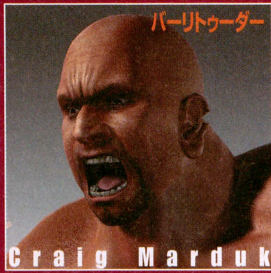
スティーブ・フォックス キックボタンはフットワーク?



ボクサー

攻撃はパンチのみ。キックボタンで巧みなフットワークを操り、相手の攻撃をかわして、パンチの連撃を叩き込み!

クレイグ・マードック いまだかつてないほどの大男



バーリトゥーダー

4年間無敗を誇ったバーリトゥーダー。大男の持つ威圧感とマントからの攻撃は、鉄拳シリーズでも特異なタイプだ。



見よ! (キックボタンで) 相手のパンチをかわし、攻撃に転じるボクサーキャラのスティーブ・フォックス(右)。新たな戦士は「鉄拳4」に新たな進化をもたらすか?

STORY 舞台は前作から2年後!!

その後の調査で、平八は20年前に撮影されたという1枚の写真に、翼が半分隆起し、火傷を負った男の遺体写真を見る。その遺体は、20年前に火口に葬り去った息子の一八だと確信する平八。その遺体を手に入っていた新興企業G社は、研究施設で一八を蘇生し、一八は平八への復讐を誓っていた。平八は三島財閥後継者の座を賭け、「The King of iron fist tournament4」の開催を世界中に報じる。

二年前、三島平八は闘神の捕獲に失敗した。前大会で闘神を倒した風間仁は、平八に撃たれて倒れるが、彼はデビル化して平八をなぎ倒し飛び去ってしまう。以後、仁の行方を知る者はいない……。

クリスティ・モンテロ カポエラマスターの孫娘?



カポエラマスター

この長い髪を振り乱し、技を愛玩自在に繰り出すクリスティ。祖父はなんとカポエラマスター。エニヤを追って参戦……

注目! 「鉄拳4」にもオープニングムービーが付く!!



「鉄拳」シリーズのムービーは、いつも新作が出れば話題になるほどの完成度は高いが、今回もさらにクオリティアップ! 一八復活のこのシーンは、開発着手直後にムービーの制作手配をしていたと開発陣は語る。「デビル化を促す要素」が自らの血に欠けていることを知った平八は、20年前に自らの手で葬り去った息子・一八の中にそれを求める——早くも動いているムービーを見ると、家庭用移植もスムーズに進む予感か?



「鉄拳」と「バーチャファイター」

が10キャラ、「バーチャファイター4」が13キャラ。それぞれのキャラ、特に新キャラを比較し、見えてくる両雄の進化を垣間見よう!

小林 拳



雷飛(レイ・フレイ)

2人の新キャラの目指すのはアンチ「バーチャ」戦法?

近代総合格闘



ベネッサ・ルイス

初心者も入りやすい新バーチャキャラ

「バーチャファイター」の戦いはシンプルだが、シンプルゆえに「パンチとしゃがみパンチと肘があれば何とかなる」といった議論になつては意味がない。「VF4」の新キャラはそんな従来のバーチャ戦法の常識を覆すために存在しているとも言える。レイは初心者にも扱いやすく、奥の深いキャラだぞ。



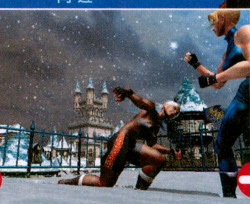
ある意味「バーチャらしくないキャラ」と言われているレイ。古い歴史を持つ中国の武術は、従来の「バーチャ」戦法を打破する役!

打撃、蹴り、投げ——そのすべてに精通!



「今までとはまた違う、この戦い方をしたい人間、このキャラこそは片桐氏、空中ランボも少ない?」

サラよりも大柄なベネッサ。小柄でスピーディな従来のバーチャ女性キャラとは正反対の体格だが、カッコいい女である点は共通項。「台湾ステップ」「しゃがみダッシュ」など、あらゆるバーチャ戦法を極めた上級者でも、すぐには使いこなせない新キャラだろう」とは開発の片桐氏。



リオン



軍隊格闘術をベースに打撃技はムラタイなどから吸収し、柔術や関節技も精通。拘束状態から投げや打撃技も



ディフォルメとリアリティの基準に「鉄拳基準」がある!

——現在の開発状況は?

木元 ■いやあ、かなりできてないですよ。おそらくみなさんの想像以上にできてないと思います。とりあえず42%。プレイベートショーも動いてる心配ですね。

——一口に言って、「鉄拳4」で目指している進化」というのは、どんなものを?

原田 ■あ、「4」と言いつつ、「TT」を入れて)5作目なんだよね。「鉄拳」で。

米盛 ■まあ、基本的に目指しているのは「リアル志向」であり「本物志向」ですよ。本当にある地上で、自然に本物のキャラが闘っているようなものを作りたい———と思っているんですよ。CGをよりCGらしく見せる———というより、キャラも背景も、どれもより自然に見せる。その流れで、現実にあるような壁が背景には出てくるだろうし、そこから壁際の攻防もやってみたい……といった感じで自然に流れてきたんです。だから、キャラクターも、髪の毛の表現なんかも、どれも非常にクオリティが上がってますよ。

——今回の設定は前作の2年後だそう?

原田 ■2〜3年後ですね。「TT」みたいなアナザーワールドというか、外伝の部分はまったく別。まあ設定よりも、ゲーム性の変化のほうが大きいんですけどね。

——無限フィールドでなくなった影響は?

木元 ■それがプレイヤーにどう影響するのか?という部分の確認は、まだこれからになりますよね。ただ、今までの「鉄拳」で言われていた空中コンボが、その途中で壁に当たって、新たに攻撃が入るとかいう状況も出てきて、今までの「鉄

拳」と同じ遊び方ができなくなっている部分はありますね。今回は、壁に追いつめたり、追いつめられたりする攻防がポイントなんですけど、それゆえに自分の立ち位置がある程度ゲームに影響するようになってくるんです。それまでの「鉄拳」というのは、自分がどこにしようとか関係なく、とにかく相手がいて自分がいるだけでよかったけど、「4」では壁へ追いつめられる回避方法として、レバー入力による奥と手前への移動というのも新たに入れてます。

原田 ■「鉄拳」に壁があるって聞いただけで、空中コンボが入らなくなるとか、ハメがあるんじゃないかって心配しているユーザーさんもいるようですが、そうじゃないんですよ。ものすごく大きくて無限フィールドに近い背景もあれば、中ぐらいのヤツや、小さいフィールドもある。あとは例えば柱が壊れたうえに壁にぶつかるとか、なだらかなアンジュレーション(高低差)があるステージもあって、いろんなバリエーションが存在する。だから



そして両作品の開発陣は口を開いた

両雄譲らず。それぞれ独自の進化を遂げ、お互い「4(正確には5?)」作目を迎える「鉄拳」と「バーチャファイター」。ドリマガ取材班は両社



ゲームの楽しみ方すべてが進化した「VF4」

——「やっとな時代に合った形のものできてきたと思いますよ」と鈴木裕氏。やはり新キャラのほうが、戦い方に予測がつかない分、初めの頃は有利だろう、と「バーチャファイター4」の仕上がりについて語った。まずはそんな「バーチャファイター4」の開発状況を現場に聞いたぞ。

片桐 ■いや死ぬますね(笑)。今はもう大詰めなんですけど、いろいろあって。

片岡 ■今は、アイテムとかも大変だよな。

——アイテムというのを確かカードでプレ

イをしていると各キャラの衣装とかがゲットできるというアレですか? 葵の鬼のお面とかショーで公開されてましたが。

片岡 ■デザイン自体は今から作っておかないとダメですからね。それがまた膨大な数になって。アイテムはアイテム、色変えは色変えて独立しているんですね。その組み合わせがまた膨大でして(苦笑)。

片桐 ■むしろ別キャラ作ったほうが楽じゃないかって勢いで作っちゃってる。

——アイテムゲットの条件というのは?

片桐 ■いや、今回はそのへんを探してもらおうと思っているので、1Pでも、対戦でも、それ以外にも条件があるかも。

——仕上げ段階にある今回の「VF4」ですが、一口に言うところ「バーチャ」らしさというのは、どのへんにありそうですか?

片桐 ■まずはゲーム性に関して言えば、「遊びやすさ」と「わかりやすさ」。これにつきますね。だから、プレイヤーにとって「レスポンスよく遊べる」ように作るのが原則。失敗と成功の情報が即座にブ

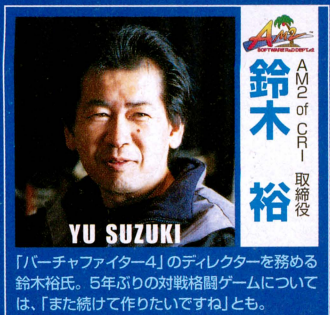
レイヤーにわかるようにする、「動かしにくい」という声があったら、そのへんも徹底的につきつめる。それを主にやってます。今はある程度までできてきてる。

——3ボタンに戻した影響はいかがですか?

片桐 ■確かに「薬指に何も感触がない」という反応は結構あるんですけど、逆に「3ボタンに戻ったから、またやるようになった」という人も多いんですね。「VF3」の時のように「4ボタン」「アンジュレーション(高低差)」などといった、わかりやすいウリはないんですけど、逆に「何かが付いたよ」というのは、要素が増えて煩雑になりえなくもないですから。シンプルなシステムをより成熟させ、突き詰めていくというのが大事だと思います。

——NAOMI2を使っって一番大きかった部分というのは? 鈴木裕さんは「光源処理」だと言っていました。

片岡 ■それはそのとおりだと思いますよ。ちゃんと光が物体に当たって、影を作れるというのは映像に立体感が出ますよね。実は今までは、テクスチャーで(陰影を)描い



遊び方、戦い方も、ステージによってずいぶん左右されるところがあると思う。

——新キャラが3人いますか？ これら新キャラで意図したところは？

米盛■マードックというバーリトゥーダーは、単純に「恐い大男を本当に作ってみたい」というのがあったんですね。大きいキャラは、「鉄拳」だとジャックとかいましたけど、あいう機械のキャラじゃなくて、目の前の大男の恐怖みたいなのを出したかった。あとはボクサー？

原田■ボクサーはキックしないですよ。

——キックボタンは何に？

原田■鉄拳は(左右の)パンチとキックですけど、このボクサーの攻撃は、パンチだ



「鉄拳4」では、奥にレバーを入れ続けると奥へ、手前に入れ続けると手前に移動できるようになっている。キャラの立ち位置が、戦いの中で重要に

け。キックボタンはスウェーなどの回避。足を使ってのフットワークとかですね。キックボタンで相手のパンチをかわして、前に近寄ってスウェーでよけて、パンチとか………ホントですよ、これ。このキャラが入ったことで、他のキャラのパンチモーションも良くなりましたから。あと、このキャラは、他のキャラとテンポも違って、閃光のように速い繰り返しパスパスパスパス! ってくるんですよ。それが相手にとっては恐い。

——バーリトゥーダーはどんな感じに？

原田■ボクサーにボコられる役。いやウソです。なんとマウントになったまま30秒またがったりするんですよ。で、次のラウンドは、その状態から始まる。………これもウソです。

米盛■まあ、でもマウント攻撃に特徴が出せると、面白いキャラになりますよね。寝技でエグいのも入れようかと。

木元■あと、カポエラマスターの孫娘は、単純に当時は女性キャラで、しなやかなカポエラキャラが作れなかったのですが、ようやく今回それができるようになった。髪の毛も長いのでそのへんの表現もなかなか目と引くと思いますよ。

——「鉄拳らしさ」とは一口に言うのと

モーションはよりリアルになった!



モーションに関しても、「鉄拳4」は従来のシリーズよりリアルになっている。ゲーム性の大幅な変化とともに、壁を意識した戦い方も、よりリアルな戦いを意識することになるはずだ。

原田■デフォルメとリアリティの基準に「鉄拳基準」というのがあって。「変」と「リアル」のちょうどいい間を取らず、どちらも突き放しているところですかね。まあ、今回は相手と自分の位置関係を変えられる「ポジションチェンジ」もシステムとして入れますので。いろんな新しい部分を楽しんでもらいたいですね。



「ライバルというより仲間だ」と

の開発陣へ直撃取材。「4」で目指したもの、そして今後の格闘ゲームの進化を確認した。そして最後に両開発陣はある同じ見解を示した。

て擬似的に光の処理を表現していたところがあるんです。だけど今回は、ポリゴン数の増えた立体物に、ちゃんと光を当てて見せているんですね。この点は今回、鈴木裕が一番こだわっていたところでもあるんですよ。静止画だとわかりにくいんですが、キャラクターが動いたときに、リアルタイムでキャラの陰影がちゃんと変化する。だから、立体感に深みが出るんですね。これはNAOMI2だからできた映像ですし、「バーチャファイター4」の映像のスゴイところで

もあるんですよ。ハードの性能的に増えたポリゴン数は、単に描き込みに使うんじゃなくて、何か意味のある違うことに使おうよ、という方針があって、みんなからは足跡の残る雪とか、バリバリ割れる床とか、生理的に気持ち悪いものを作ってみようって、アイデアがいろいろと出てきたわけです。

片桐■3D格闘ゲームの背景って、すごくキレイなんだけど、リアクションのないものが多かったですね。そういう部分をやってみようとしたんですね。

——キャラクターに関しては「シェム」の技術が大きいと、よく聞きますか？

片桐■「シェム」の技術を持ってきたから、表情が結構ついたりと思いますよ。怒ったり笑ったり、以前よりずいぶん表情が豊かになった。それは感じますね。

片桐■そのへんはモーションについても言えることで、今回一番こだわっているのが、キャラを人間臭くしようというのがあったんです。例えば、今までの「バーチャ」のモーションって、極端なことを言えば、腹と胸が180度反対を向いているようなモーションでも平気で使っていたんですね。勢いづけとか爽快感とかを重視していたから。だけど、これだけキャラの

モデリングがリアルになると、そうもいかない。だから今まで流用していたモーションも、すべて作り直しになってます。もうパンチ1つから構えに至るまで全部作り直してる。構えを作り直すと、他のモーションも結局つながりの部分がおかしくなってくるから、今はみんな死にものぐるいでモーションを作ってますよ。片桐■今回は、キャラの衣装もあまり不満の出ない感じにまとまってると思うんですよ。実は「3」あたりまでは、デザインとかはすぐに作り直せない環境だったんだけど、今は「シェム」の影響で、簡単なラフスケッチの段階から、すぐに描き直しができるようにラインができてる。あと、今2研にいる開発スタッフって、学生の頃に「バーチャ」にハマってたとか、サターンで「バーチャ」やってたとかいう人が多くて、みんなサラとかジャッキーとかそれぞれのキャラにイメージをしっかりとってる(笑)。それも大きい。

——今後は家庭用(PS2版)もそろそろ？

片桐■もう横で作ってますよ(笑)。

——え？ 本当ですか？ 早いですね。

片桐■今回は「VF4」がアーケードでバリバリ稼働している時に(家庭用も)出して、VF-NETでユーザーみんながいろいろとつながっていくように考えていますからね。まずは夏にアーケードを盛り上げます。「鉄拳」もとても頑張りたいですよ。



「鉄拳」はライバルというより「仲間意識」のほうが強いですよと片桐氏。「一緒に頑張って、ビデオゲームまだまだいけるよと証明したいですね」とも。

VF-NETでチームを組める!



- 新着情報 (7/20)
- ① ゲームで遊ぶ
 - ② カード情報を見る
 - ③ チーム
 - ④ アーケード情報
 - ⑤ NEWS配信
 - ⑥ ショートカット
 - ⑦ VF4技データ
 - ⑧ 各種設定
 - ⑨ お問い合わせ

利用規約
マイメニュー登録
マイメニュー削除
セガ・モードへ

VF-NETの目玉は③の「チーム」でチームを組めること。組んだチームでポイントを獲得するランキング一位を狙うことができます。チームの人数は制限がないので、別に1000人で組んでもいいし、他のチームから勧誘して、強い人を連れてきてもいいんです(片桐)。これは楽しそう。

次号ドリマガの「鉄拳4」VS.
「バーチャファイター4」後編にも乞うご期待!!

磁気カードシステムで 実際に遊んでみた!!

カードを使って

新型機体に乗換えろ!



磁気カードシステム導入 2on2チームバトル採用

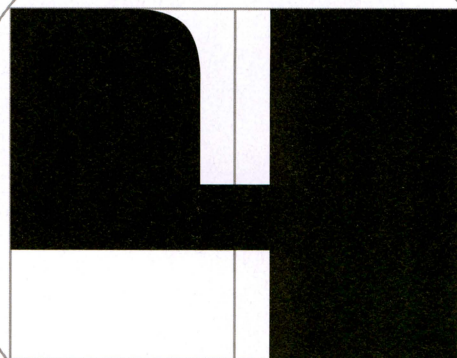
電 脳 戦 機 バーチャロンス フォー

- セガ/ヒットメーカー●稼働時期未定
- 対戦アクションゲーム(1~4人)●カスタム基板(Hikaru)

完成度
63.1%

6月8日に行われたセガのプライベートショーで久しぶりに姿を見せた「バーチャロン フォース」。噂の磁気カードシステムが実際に遊べたバージョンをチェックする!

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON



"FORCE"

Original Game ©SEGA CORPORATION, 1995 ©SEGA CORPORATION/Hitmaker, 2000
CHARACTERS ©SEGA CORPORATION/AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

これがカード発行&情報閲覧端末「VO4ターミナル」だ!!



「VO4ターミナル」で購入した磁気カードをツイン筐体のカードスロットへ挿入してプレイする。プレイ結果がカードへ記録されるぞ。

「バーチャロン フォース」は、「バーチャロン」シリーズではなじみの深いツイン筐体を使ってプレイする。そして、ツイン筐体とは別にアップラ

イトの筐体も設置される。この筐体が、磁気カードの発行やカード内情報の閲覧を行う端末「VO4ターミナル」だ。初プレイ時は、まずこの筐体でカードを作ろう!

カードスロットへ
磁気カードを挿入!

プレイ時は
このスロットへ!!



プレイ用筐体はシリーズ
慣例のツイン筐体を採用!!



カードシステムを使ったプレイを検証!!

カードを使わなくても遊べるが、使ったほうが楽しく遊べるのは確実だ。カードを使ったプレイの流れをチェックしてみよう。

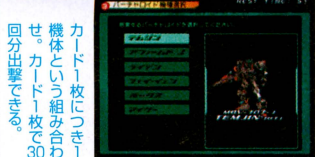


「VO4ターミナル」でデータを入力してカードを購入!

まずはカードの作成だ。発行代金の300円を端末へ入れて、パイロット(自分)名の入力、搭乗バーチャロイドの選択を行う。あとはカードの発行を待つだけだ。カードには、パイロット名、階級、使用バーチャロイド名が印字されているぞ。



パイロット名は主に英字(大文字)で構成。事前に考えておきたい。



カード一枚につき、機体1枚、カード1枚で30回分攻撃できる。

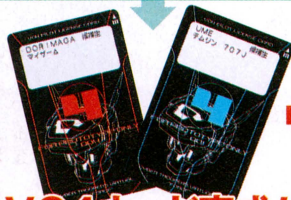
●「VO4ターミナル」にコインを投入(300円)

●画面に表示されるカードシステムの説明を読む

●パイロット名入力

●初期機体選択

●カード作成&排出



VO4カード完成!!

カードシステムの現状を山下氏に直撃!!



電脳戦機バーチャロンフォースディレクター 山下 信行

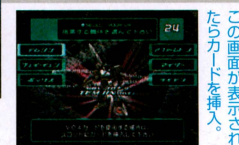
●開発状況は? ———とてあえず基本ができた程度です。ターミナルとツイン筐体の間を行ったり来たりする行為は従来と違う面白さがあり、そのなかでパイロットが階級を上げたり、新型機体を入手したり……。その「行ったり来たり」の部分で完成させたかったんですよね。

●なぜ磁気カードに? ———成熟したメディアですので、単価も安いですしね。薄いから財布とかに気軽にいられて、何枚でも携帯できるので、コレクション性も優れていますね。記憶容量的には厳しいですけど……。カード内に記録されるのは、機体、名前、出撃可能回数、階級に関するデータです。ただ、完成版ではカードを使った遊びを広げていこうと思っています。

●稼働時期は? ———そろそろ本格的に調整を進めていきます。まだ少し時間がかかりそうです。気長にお待ちいただけると……。



ツイン筐体でゲームをプレイ!



この画面が表示されたらカードを挿入。

●ツイン筐体にコインを投入(200円)

●バーチャロイド選択画面でカードを挿入

●ゲームプレイ

●ゲーム終了時にカードデータ更新



カードデータ更新で緊急連絡が!



「VO4ターミナル」にカードを挿入してデータをチェック!



戦績だけでなくプレイ回数や総戦闘時間も記録。

ツイン筐体で更新されたカード内のデータは、端末に読み込ませれば内容を確認できる。このとき、データが条件を満たしていると、昇格や新型機体授与などが発生する。

●「VO4ターミナル」にカードを挿入(無料)

●カード内のデータを読み込み戦績をチェック

●カード内の情報閲覧

●カードデータを更新して排出

階級の昇格!



条件を満たせば……

新型機体授与!



性能や機体色の異なる新機体へ乗り換えられる。

新型機体も続々完成!!

[TEMJIN]

<テムジン707J>



カード購入時から搭乗できるノーマルタイプのテムジンだ。近接攻撃で使用するビームソードのリーチも短くはないので、近接でも射撃でも戦えるぞ。

<テムジン707J/c>



右腕のヒームライフルが大きめに……。性能は?

<テムジン707J+>



背部のブースターに特徴が見られるタイプだ。

[VOX]

<VOX A-300"Age">



右腕にマシンガン、左腕には電磁撃棒を装備。

<VOX J-500"Joe">



初代「バーチャロン」のトルカスっぽい系列機も!

[RAIDEN]

<ライデン512E2>

最初から選べるタイプ。右腕のバズーカは従来どおり。



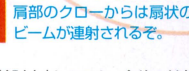
<ライデン512E1>

右腕が2連ビームランチャーに換装されたタイプだ。



<ライデン512D>

ネットレーザと多目的ビームランチャーに注目!



<ライデン512A>

肩部のクローからは扇状のビームが連射されるぞ。



スペースコロニー ARKと

SONIC™ ADVENTURE 2



カオスが復活!?
天才科学者Prof.ジェラルドの手によって造られた、人類初の球形スペースコロニーがこの“ARK”だ。ヒーロー&ダークともに、ゲームの後半はこのARKが物語の舞台となる。エッグマンの顔をした、コロニーの秘密とは?

ソニック アドベンチャー 2

ドリマガ表紙も
ソニック10周年をお祝い!

ソニックが誕生して今年で10周年。世界に通用する数少ない国産キャラクターとしての地位を築いてきました。ソニックが世界的に愛される理由は、「ゲーム」という万国共通の「遊び」から生み出されたことにあると思います。10周年を迎えた今、20周年、30周年と、これからもソニックはあらゆるエンターテインメントの場で活躍していくことでしょう。

ソニックチーム: 上川裕司

アークを舞台に ステージも展開!

宇宙へ飛び出したソニックたちの活躍は、このARKを中心とした宇宙空間で繰り広げられる。「アドベンチャー」シリーズでは初登場の宇宙ステージ。どんな仕掛けがある!?

HAPPY いよいよ明日

1991年
6月23日
ソニック誕生!

10本のローソクが立ったケーキの前に微笑むソニック。このイラストは、明日から始まるバースディパーティーのキービジュアルなのだ。



10年分の面白さ

| GAME DATA | |
|---|-----------|
| ●セガ | ●6月23日発売 |
| ●5,800円 | (300ポイント) |
| 1人 | 1~2人 |
| 100% | 70% |
| ACT (ハイスピードアクション) | |
| ホームページアドレス http://www.sonicteam.com/ | |
| 対応等 | |
| VGA | 対応 |
| 対応 | 対応 |
| 対応 | 対応 |
| 対応 | 対応 |
| 6月23日(土)、24日(日)2日間限定で バースディパックを発売。 | |

!!今回もカッ飛ばせ!!



↑「日本中のファンとお祝いしたい」と語る中氏。2日間で日本縦断という、強行スケジュールを前にしての意気込みを聞いてきた。ぜひ会場に会いに行こう!



エッグマンの関係とは!?



球形のコロニーの半分が砕け散って、出てきたのはエッグマンの顔!? いったい何が?

エッグマンの鼻に当たる部分が開き、発射されたビームが月を半分吹き飛ばしてしまう!



この写真はエッグマン!?

初目見えとなる、この謎の写真。向かって右の人物は、どうやらこのARKを建造したProf.ジェラルドなる人物らしい。まるでエッグマンのようにも見えるが、写真を見る限りは温厚そうな人物だ。さて、その関係とは一体!? 真実は、物語を進めるにつれて明らかになってくるだろう。



BIRTHDAY SONIC!!

より2日間で超限定版を販売!

6月23日(土)、6月24日(日)

みんなでソニックの誕生日を祝おう!!

明日23日は、ソニックの10回目の誕生日。それと同時に、この「ソニックアドベンチャー2」の発売日です。

もある。これまでお知らせしたとおり、この週末、たった2日間しか発売しない限定パックが店頭で登場するぞ。今回はそのパッケージを入手したので紹介しよう。パッケージ内には、これまでのベストソニックサウンドが収録されたCD、ソニックの姿が刻印された記念メダル、そしてソニックの歴史が綴られたヒストリーブックが収録されている。こんなに豪華な内容で、価格は通常版とまったく同じ。ソニックファンなら絶対入手しないと後悔するぞ!



ソニックのバースディパーティー開催!

CHECK1 [SONIC 10th Anniversary Birthday Party in Japan開催日程]

| 開催日程 | 開催場所 | 所在地 |
|-----------------|-------------------------|------------------|
| 6月23日(土) | | |
| 10:00~ | YES手稲ソフト館 | 札幌市手稲区前田5条11丁目 |
| 15:00~ | マジカルガーデン港店 | 名古屋市港区小碓 4-554-1 |
| 18:00~ | ソフマップ大阪・なんば店 ザウルス1 | 大阪市浪速区日3-6-18 |
| 6月24日(日) | | |
| 10:00~ | ベスト電器 福岡本店 | 福岡市中央区天神 1-9-1 |
| 15:00~ | 幕張メッセ(ワールドホビーフェア セガブース) | 千葉県美浜区中瀬 2-1 |

この2日間、全国の主要都市にて「SONIC 10th Anniversary Birthday Party in JAPAN」が開催されるぞ。会場にはソニックチームの中&飯塚阿氏も登場。ソニック生誕10周年をハデに祝うさまざまなイベントになりそうだ。バースディパックもここで購入可能なのでぜひ参加しよう!



「PSO」にもソニック登場中!!

CHECK2 今週末は、ソニックバースディ週間。「ファンタシースターオンライン」でもソニック関連のイベントを開催中だ。先日発売された「Ver.2」を使ってオンライン接続をすれば、シップやシティのどこかでソニックとその仲間たちに出会えるのだ。いづくに登場するかはまったく不明の運次第だが、友達同士メールで連絡を取り合っても探したいよね。6月30日までの期間限定イベント、運良く会えたら「Happy Birthday!」と声をかけよう!



23日はどちらをプレイするべきか悩むどころ(笑)。でもやっぱりソニックかな?



山を越え、砂漠を



MOUNTAIN SHADOW ACT SKY RAIL

スカイレイル

超スピードで谷を抜ける!

テイルスのトルネードを追って、山岳地帯までやってきたシャドウの目の前に広がる深い谷。山あい張り巡らされた、鉋物搬用のレールの上を猛スピードで滑っていく、気持ちのいいステージだ。これまでサブアクションであったグラインドがメインとなるステージ。今後各ステージでは重要なアクションになるので、ここでコツを覚えておこう。レールに乗るだけでなく、レールのつながりを覚えてジャンプで乗り継いでいけば、大幅なショートカットもできそう。

STAGE CHECK 落ちたら終わりだ!

網のように張り巡らされたレールの下は千尋の谷。わずかでも足を踏み外せば、それで終わりだ。難易度はかなり高そうだが、極め甲斐もありそう。



美しい背景と、スピードが楽しめるステージ。ただし落ちたら一巻の終わりだ。



グラインドで谷を渡る!

これはプロペラユニット。これに向かってホーミングアタックをすれば上に上れる。



KNUCKLES ACT

DEATH CHAMBER

デスチェンバー

基地中枢へのカギはどこに!?

エッグマンの秘密基地であるピラミッドにとたどり着いたヒーローサイドの一行。その中枢へと入るための扉のカギを、ナックルズが探すことになる。ピラミッド内は赤、青、緑の間と、中枢部の4つの部屋で構成されている。各部屋と通路にはさまざまなからくりが仕掛けられており、敵も多いため、カギを探すのは難しそう。まずは各部屋に設置された、侵入者探知用マップモニターでピラミッド内部の構成を確認しよう。敵は懐かしいエッグマンのロボットたちと、オバケが登場するぞ。



エメラルドと同様、ヒントとレーザーを頼りに探そう。



スゲボールが通そうなワンダーが登場。正面は危険だ!

ACT BOSS

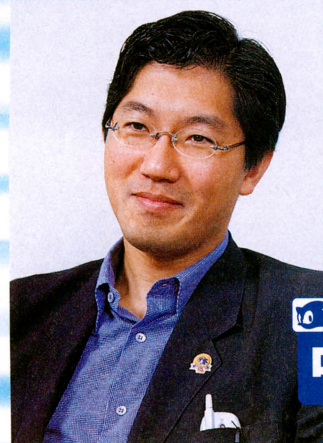
KING BOOM BOO

ピラミッドの最後に登場するのは、オバケたちのボス「キング・ブー・ブー」だ。ドーナツ状の足場に沿ってナックルズを追いかけてくる。ヤツの後ろにいるチビッコオバケをやっつけて、天井にある仕掛けを動かせば、勝機が見つかるかも!



DESERT &

発売直前! SPECIAL INTERVIEW①



ソニックチーム

中 裕司が「ソニックアドベンチャー2」 にかける意気込みを語る

——記念すべき10周年作品の発売の前に、今のお気持ちはいかがですか?

中 ■今回の「2」はちょっと特殊な開発体制だったので、かなり飯塚(隆ディレクター)に任せきりだったんですけど、本当に10周年にふさわしい作品に仕上がったと思います。

——ドリマガ編集部でもプレイしていますが、60フレームになったのがすごく効果を出していますね。

中 ■60フレームは、飯塚が一番こだわ

った部分なんですよ。彼は昔から「動きをなんとかしたい」と言っていましたからね。じつは4年前の「ソニックアドベンチャー」の発表会で見ていただいた実機でのプレイでは、60フレームで動いてたんですよ。飯塚にはそのときの60フレームで動かした感動がずっと残っていて、今回の開発の途中で何度も「もうダメなんじゃないか」とってことになって、最後までこだわり抜いて、きちんと60フレームで作り上げたんですよ。

——限定パックは本当に2日間しか買えないんですか?

中 ■お祝いですからね。今の日本のゲーム市場って、発売日から数日間しか売れないことが多いですよ。それなら「ソニックアドベンチャー2」は、生誕10周年に合わせて、その短期売りの部分を極めてみよう。なによりファンのみさんへのプレゼントなんです。「10周年のお祝いをみんなにしてもらおう」ということで、中身も豪華ですよ。「ソニック



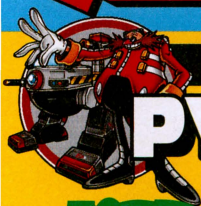
株式会社ソニックチーム 代表

中 裕司

超多忙のなか、明日からソニックと一緒に全国行脚。みんなであいに行こう!

この2日間だけは、ぜひソニックの誕生

走り、宇宙へ飛び出せ!!



SONIC ACT

PYRAMID CAVE

ピラミッドケイブ

ピラミッドはエッグマンの基地だ!

潜入したエッグマンのピラミッドの内部には、驚くほど広い空間が存在していた。しかもそれぞれの部屋や通路は、何重にも重なった石扉で閉ざされているため、多数の「砂時計」や「石力ギ」が必要になってくる。うまく作動させれば一定時間扉が開くので、急いで走り抜けよう。うねるループ状の回廊や、グランドでできるレールが張り巡らされた場所もあり、屋内とは思えないスピード感が味わえる場所でもある。エッグマンのロボット「E-1000」の執拗な攻撃をかわし、最深部を目指せ!



どのキャラも挑んでも、ピラミッド内には掛けが多い。



レールや吊り輪を使うところや、シヨリンクが決まる場所も。

ACT BOSS

EGG GOLEM

ピラミッドの守護神であり、エッグマンに操られ動く石像「エッグゴーレム」との対決だ。周囲にある足場を渡り、ヤツの背中側にある階段状の石板をのぼらなくてはならない。その巨大な腕に吹っ飛ばされると、下にある流砂に落とされるぞ。



P Y R A M I D

1」と「2」で使っていた、中村正人さんの曲を初めてCD化できたこともファンには嬉しい要素でしょうね。記念品だからメダルも作ってました。これだけ入っていて通常版と同じ5,800円。うちの香山(セガCo-COO)に「5,800円で発売します」って言ったら、「……これのままでやるのか?」って(笑)。セガは気がいいんです。

——買わないと損ですよ。売り切れないことにはならないか心配ですね。

中■かなりの数を出しますんで、売り切れの心配はないと思います。2日間限定販売なので、月曜日に残っていたら基本的には全部回収しちゃいますけどね。

——初代「ソニック」発売からの10年と

を祝ってみたい

いう節目を振り返っていかがですか?

中■まだピンと来てない。でもソニックはセガで育ってきて、10年目にしてセガハードの最後を飾りますが、彼のおかげで楽しくいろんなことができたからね。たくさんいろんな人に会えましたし、いろんなこともできた。いいヤツですよ。——世界的に有名ですし、今後はディズニーみたいにテーマパーク構想は(笑)?

中■テーマパーク作るなら50年後ぐらいかな? “ソニックランド”って名前、この羽田に(笑)。狭そう(笑)。まあ、まずはゲームですよ。自分で言うものなんですよ、本当にいい作品になったんで、ぜひ遊んでほしいです。今は「ファンタシスターオンライン」で遊んでる方も多いでしょうが、この23・24日からは、昼間だけでも「ソニックアドベンチャー2」に戻ってきてください(笑)。



SPACE

TAILS ACT

ETERNAL ENGINE

エターナルエンジン

コロニーの通路を突き進め!

宇宙へと飛び出したソニックたちが、とある作戦を遂行するためにコロニーARK内部を進んでいく。ティルスが進む通路には、ところどころにダイナマイトが仕掛けられており、これを撃つと通路に穴が開いてしまう。正確に敵だけを撃ち落とせるよう心がけよう。



縦穴を降下するシーン。ブーストを調整しながらゆっくりと降りていこう。敵や網のように張られたレーザーに注意。

STAGE CHECK

外へ放り出されるな!

通路に開いた穴にうかつに近づくと、コロニー外部に放り出されてしまう。ある程度はマシンパワーで復帰できるが、一定以上外に出されたらアウトだ。



ROUGE ACT

MAD SPACE

マッドスペース

宇宙空間で何を探す!?

今回紹介するルージュの舞台は、ARKにほど近い宇宙空間。いくつかの小惑星とARKの尖塔を、滑空やロケットなどで行き来する。小惑星には重力が存在することもある。近づくとその重力に引かれるのだ。天地が逆転したり、ふわふわと浮かんだり、目が回ってしまうかも!



重力がいろんな方向から働いている。壁につかまってたかと思うと、立てるようになったり。これがかなり面白いぞ。

STAGE CHECK

探査機のヒントがおかしい!?

この探査機のヒントは、ARKから発せられる宇宙磁場によって、一部の表示がおかしくなっている。少し考えればわかるが、突然見るとちょっと驚くかも。反対になっているのは、見た目だけではないらしい!?





「2」のチャオワールドには『チャオ幼稚園』が!

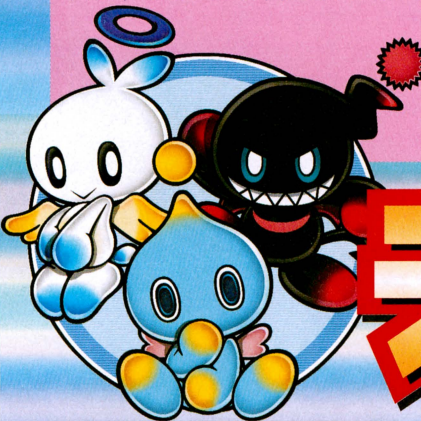


この「2」の、もうひとつの楽しみであるチャオ。そのチャオのシステムも進化した。ゲーム中にチャオの状態を診断したり、詳しい育て方を教えてくれる“チャオ幼稚園”の存在がそれだ。教育パパ・ママとなって、優秀なチャオを育てあげよう!



お気に入りのチャオを抱っこして連れて行こう!

チャオ幼稚園には、チャオワールドの入口から入れるようになっている。ステージセレクトでプレイ中なら、チャオガーデンからお気に入りのチャオを1匹抱っこして連れていくのだ。



チャオが生活する“チャオワールド”からチャオガーデンやチャオ幼稚園に行ける。ステージセレクト時ならいつでも行き来できるぞ。幼稚園には掲示板(BBS)もあるのだ。

えんちようしつ

このチャオ幼稚園の園長先生がいる部屋。彼はチャオのことをなんでも知っているチャオ博士だ。知りたいことや疑問があったら、まずここで聞いてみよう。また園内からは、インターネットの掲示板にも直接参加できるぞ。



きょうしつ

ここはチャオたちにいろいろなおけいこさせられる部屋だ。お気に入りのチャオを連れてきて、ここにしばらく預けていれば、いろいろなお遊戯を覚えさせられるぞ。感性豊かなチャオを育てたいなら、ここで教育しよう。



ほけんしつ

ここは連れてきたチャオを健康診断してくれる部屋。お気に入りのチャオが今どんな状態なのかわかるぞ。またそれだけではなく、そのチャオが育てるキャラを好きかも教えてくれる。好かれているキャラで育てるといい!?



チャオもますます

発売直前!

SPECIAL INTERVIEW②

チャオたちの生みの親が明かす

「ソニックアドベンチャー2」のチャオの秘密!

本編に比較して、新情報の露出が少ないチャオ。一部のユーザーにとっては、「ソニックアドベンチャー2」より気になる(!?)チャオの生みの親である、チャオチーム(ドリマガ命名)からも話を聞いてみた。前作とは比べ物にならないくらいパワーアップしたチャオのヒミツが、ちょっとだけ明らかになる!! 育成の参考にしてみてくれ。

——「2」でチャオの開発を担当したのは、何人ぐらいになるのでしょうか。

川村■関係スタッフは6人です。前作と比べて少ないですけど、今回は4人が専任ですから、比重的には変化ないです。

——「1」から「2」になることで、チャオも本編と同じように進化をさせるイメージはありましたか?

川村■大きく変えようという意識はなかったです。細かい部分を作り込みたいというイメージですね。

橋本■ゲームとしての基本的な流れは踏襲して、チャオ同士の行動、ガーデンのクオリティ、レース場というような、前作でやり残した部分を全部底上げしようというスタンスです。特に前作のチャオは、行動がすごくシンプルだったんで、時間の許す限り詰め込んでいます。形状のバリエーションも増やして、遊んでいただく方にもっといろんなパターンを楽しんでもらえるようにしました。

——チャオにもヒーローとダークの属性がありますよね。

『チャオの『行動』は可能な限り詰め込みました(橋本)』

川村 幸子
(株)ソニックチーム デザイナー

SACHIKO KAWAMURA
ソニックチームには「ソニックジャム」から参加。前作からチャオのデザインを担当し、今回はチャオ関係のディレクションも担当する。

橋本 善久
(株)ソニックチーム プログラマー

YOSHINORI HASHIMOTO
前作よりチャオのプログラムを担当する。膨大な文献や資料から学び取った独自のA-LIFE技術を、今回のチャオにも生かしているとか。

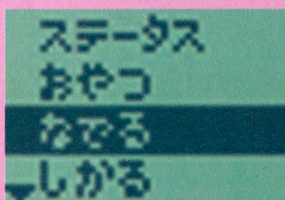
伊藤 加津子
(株)ソニックチーム デザイナー

KAZUKO ITO
前作では、アドベンチャー面の地形デザインなどを担当。今回はチャオガーデン、小動物、アドバタイズなどをデザイン。



最後のVMゲーム!?!『おさんぽアドベンチャー2』

本当に久しぶりとなったVM専用ゲームを初公開! 育てているお気に入りのチャオをVMに入れて連れて歩こう。ゲーム中では鳴き声しか出さないチャオも、この『おさんぽアドベンチャー2』の中ではおしゃべりになる。彼らとのコミュニケーションを、冒険しながら楽しもう。



おさんぽの途中でチャオをかわいがることもできるぞ。

VM初!? 5カ国語に対応!

「2」のVMゲームはインターナショナルに、チャオも5カ国語対応になった。本編同様、日本語、英語、フランス語、スペイン語、ドイツ語に対応しているぞ。流暢なフランス語でしゃべるチャオもいい感じ!



ゲーム内ゲームとしてスロットマシンで遊べる。絵が揃うと、そのオヤツが手に入るぞ。

チャオをVMに連れ出して会話しよう!

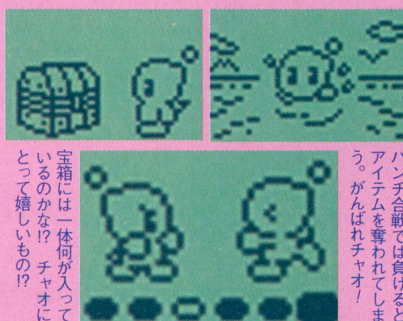
おさんぽマシンメニュー

オサンポに使用するメモリーカードを選んでください。

チャオガーデンにはおさんぽマシンがある。お気に入りのチャオを抱っこして、VMに連れ出そう。

イベントいっぱいチャオの小冒険!

前作同様、チャオはいろんな場所をおさんぽ(冒険)する。その中にはさまざまなイベントが発生するぞ。動物たちと出会ったり、宝箱を見つけたり、いじめっ子とのパンチ合戦を繰り広げたりと波瀾万丈(!?)だ。チャオに呼ばれたら、プレイヤーの出番だ!



宝箱には一体何が入っているのかな? チャオにとって嬉しいもの!

パンチ合戦では負けるとアイテムを奪われてしまう。がんばれチャオ!



進化したチャオ!

「とにかく、早く触って楽しんでみてほしい(川村)」

川村■一番大きく変わったのがその部分ですね。ヒーローチャオとダークチャオ、それにいつものチャオがいると。

——チャオたちは育てるプレイヤーの属性によって変わるのでしょうか?

橋本■最初に孵化させるキャラが誰かで若干傾向は出ますが、それよりも誰がどれだけ多く接したかによって影響を受けます。途中のプロセスが大事です。

伊藤■産みの親より育てる親(笑)。

——「2」のVMゲームも進化しましたね。川村■前作で評判がよかった部分というのが、VM内でチャオが「しゃべる」ってことなんです。「チャオにこんなこと言われちゃったよ〜」という部分がうれしいみたいなので、今回もチャオと話すことを前提にして、それでテキストをメインにしたゲームにしています。

——VMゲームは誰が作ったんですか?

伊藤■絵は基本的に私と川村との協力プレイです。チャオがダークならちゃんとダークで表示されますよ。ドット数の制限があったので厳しかったです(笑)。

——チャオ育成上、VMゲームで遊ぶことはメリットになるのでしょうか?

川村■VM内でしか上がらないパラメータがありますね。あとは、チャオガーデンに植えられる「種」も、VMでしか手に入らない。より強いチャオを育てようというときは、VMでお散歩させないとダメという作りになっています。

——前作のライトカオスチャオみたいな存在っているのでしょうか?

川村■うっ(笑)。まだヒミツです(笑)。

——「2」では動物以外にも、軍の敵が落とす「カオスドライブ」をチャオに上げられますが、2つの効果の違いは?

橋本■動物は成長に癖が出るんですよ。まず見た目が変わりますし、パラメータも大きく上がるけど下がることもあるんです。それに比べるとカオスドライブは薬っぽいというか、4色がそのまま純粹に4つのステータスに反映されるんですよ。内容は研究してみてください(笑)。

——明日からチャオフリーダーの活動が始まりますが(笑)、育成のアドバイスを。

橋本■特にアドバイスすることもないですね。かなり自由度が高いので、何をやっても楽しめると思いますよ。ルールとかゲーム的な縛りというよりは、「見守る」

というスタンスです(笑)。逆にそれが、一番いい方向へ進むかもしれませんね。

川村■前作を遊んでいると動物のグループ分けなどがわかるので、育成がちょっと楽かもしれないですね。そうそう、前作のチャオを「2」にも連れてこれるんですよ。卵になっちゃいますけど、VMに入れて持ち込んでください。愛着のあるチャオならぜひ試してください(笑)。

——では最後に、全国のチャオフリーダーに応援メッセージをお願いします。

川村■とにかく早く買って触ってみてほしいです。言葉で説明するより、触ってみて初めて面白いと思うものですから、ぜひ。VMで遊べるのも最後のゲームになるかもしれませんね(笑)。これでVMが売り切れになってしまうかも(笑)。

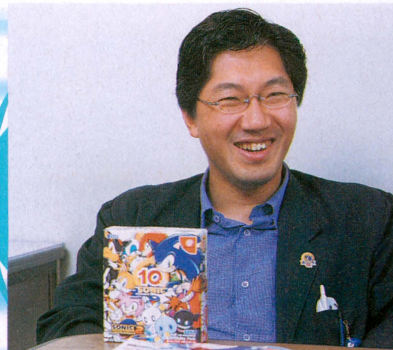
伊藤■プレイしていくうちにいろんな発見があると思うので、観察しつつ楽しんでいただきたいと思いますね。橋本■今回はすべてにおいて心を込めて作ったんで、前作を遊んだ方も、初めて遊ぶ方も、絶対に満足してもらえんと思います。チャオにしても本編にしても。ぜひぜひチャオと戯れてください(笑)。



表情や行動もパワーアップ。よく観察しよう。



久しぶりにVMの電池を入れてみよう(笑)。



「シェンムーII」 サンプルROM 入手!!

DC
ドリーム
キャスト

ドリマガ
特報

完成度: 95%

GAME DATA

●セガ●9月6日発売予定
●価格未定

BOX 4 本数 1 未定

FREE (フルリアクティブ・アイズ・エンターテインメント)

ホームページアドレス
<http://www.shenmue.com/>

対応等

VGA DVD-ROM

※初回限定特典として「バーチャファイター4」特製プレミアムディスクが同梱。



鈴木 裕から

前号では収録が完全に終わった「シェンムー」主演役者陣のインタビューを掲載したが、それからほどなくして、ほぼ完成したサンプル版を手渡ししたい——という話が編集部には舞い込んできた。「一章 横須賀」の際には、何度も「発売延期」を目にしてきたドリマガ取材班としては、意外なほどあっさりした「シェンムーII



前作から1年10カ月経って発売される「シェンムーII」。香山哲Co-COO曰く「DCのラストキング」と語る作品が、ついに完成間際まで来た!

アバディーンから始まる「シェンムーII」——その登場キャラたち——

アバディーンに来る前に実は「二章」があった!?

「一章」の最後で涼が乗船した玄風丸は、横須賀を出港して長い航海の末、目的地の香港へと到着する。香港目前から到着までのシーンは、「シェンムーII」のオープニングムービーに収録されているが、実は鈴木裕氏によると、「本来二章で予定していたシナリオでは、この香港までの船内でのシナリオも存在

していた」とのこと。ここでは実は、チャイとの攻防が予定されていたというが、そのへんは「一章」の最後とともに、みんなの想像を膨らませるのもいいだろう。オープニングムービー終了後、涼が船から降り立つと、いよいよプレイ開始となる。その涼が降り立った場所がアバディーン(香港仔)なのだ。

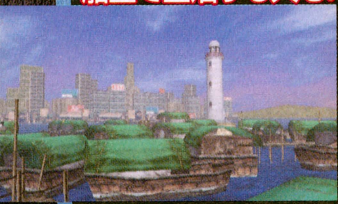
アバディーンは香港の玄関口!

大型船も利用できる立派な船着場だ。香港へ渡航する際は必ずアバディーンを通る、と言っても差し支えない。涼もここからスタートするぞ。

倉庫街が建ち並ぶ……



船上で生活する人も!



船で運ばれてきた荷物をフォークリフトが倉庫街へ持っていく。フォークリフトレースはさすがにやらない(笑)。香港はたくさんの人でにぎわう街だ。船上生活者が多いのは、住む場所が不足気味なことも理由の1つだろう。

アバディーン登場 キャラクター その1

ジョイ 真っ赤なバイクで登場!!

涼がワンチャイへの道順

を船着場で教えられた通りに進んでいくと、開始早々に曲がり角でジョイと鉢合わせする。大型バイクを乗りこなすこの女性は一体何者なのか?



涼のいる場所から離れたところで疾走するバイク。猛スピードを出して港を走っていく。



ライダーの視点からバイクを見上げる視点へと切り替わり、さらにバイクは猛走する……。



「どいたどいたどいたあ!!」

「シェンムーII」をもらったドリマガ取材班の感想は?

完成」の報を前に、やや半信半疑な部分もあった。だが、渡された4枚のGD-ROMはすでに完成間際。あとは細かいセリフの語尾の調整や処理落ち部分の修正だけだという。セガサターン時代から足かけ5年以上かけたプロジェクトはどのような結末を迎えるのか? 「シェンムーII」の完成を前に、鈴木裕氏にすべてを聞いた!

「バーチャファイター」の「1」から「2」への進化はしていると思う——と鈴木裕

「99年10月1日。発売まで1カ月を切っていた「シェンムー 一章 横須賀」の発売が2000年春になると発表され、大きな騒動となったのも今は昔、4度にわたる発売日変更を経て、ようやく発売された「一章」に比べ、意外なほどに着実に開発が進み、そしてほぼ完成をみた「シェンムーII」を前にしたとき、ふと当時行った鈴木裕インタビューのことを思い出した。あの時は「なぜ延期になったんです? 現状の開発状況はどうなんですか?」という点に世間の注目が集まっていたが、今回はまったくその逆である。「なぜこんなにすんなり開発が終わったんです? 今後の予定はどうなるのでしょうか?」——などといった質問項目が頭に浮かぶ。そんな中、最新版のサンプルを手に、

鈴木裕は余裕の表情でドリマガ取材班にもちかける——「このシーン、プレイしますか?」と。そして「II」の特徴を語り出した。まずはそのやりとりをお届けしよう。

鈴木■前作(※「一章 横須賀」)は、自分のペースでプレイできない部分があったからわりと不安感を持ちながらも、寄り道する人は寄り道する……という感じだったと思うですよ。だけど「II」は「どこでもセーブ」も、「エリアジャンプ」も、「待つシステム」もあるので、かなり自分のペースで進められるんですね。不安感もなく、自分のペースで時間をつぶせるわけです。自分のスピードでゲームをプレイできるんですね。そのへんがいいと思いますよ。

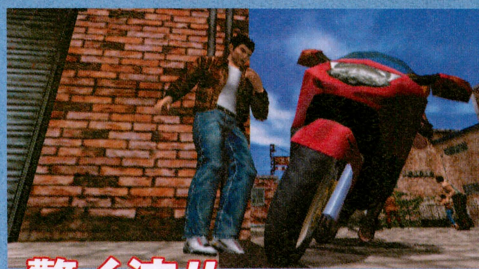
——前作と比べても確実に面白いと

言えそうですか?

鈴木■客観的な意見の参考になるかどうかはわかりませんが、今回のデバッグには、前作でデバッグをやった人も結構参加してもらってるんですね。で、そのチェックの人たちに「一章」と比べてどうですか?と聞くと、前作より「いい」って評判を聞くんです。まあ、それは参考程度ですけど、僕個人としても、「シェンムーII」は、例えば「バーチャファイター」が「1」から「2」になったぐらいの違いがあって、「シェンムー」が「1」から「2」になったのは、それぐらいの進化があると思うんですよ。

今回は、主人公の涼と、他のキャラクターとの絡みが多いですよ。レンとかジョイとか薫とか秀瑛とか。

5年越しのプロジェクトの行先とは!?



驚く涼!!

倉庫の陰から突然出現するバイクに驚く涼。あぶなく反応してよける!



怒鳴りつけるジョイ!!

驚いたのは涼だけじゃない。ジョイ側から見ると、涼は倉庫の陰からいきなり現れたわけだ。「どこ見て歩いてんだよ」とジョイが怒るのもわかる?



どこ見て歩いてんだよ、アンタ!!



ジョイはどんなキャラ?

ジョイの父親は、港の貿易を取り仕切る立場なので、一人娘のジョイは周囲から甘やかされ、彼女もそれに慣れている。そのため、涼の存在が新鮮に見える……という側面も? 今後も頻繁に涼の前へ顔を出そう……?



「アンタ、日本人だね?」

怒鳴り合いながらも涼に興味を持つジョイ。

言い返す涼だが……



「アツアツ、ちゃんと前を見て走ってるのか!」

とはいえ、自分も悪くはないと思う涼は、一方的に怒鳴りつけられたままでもない……。

声を荒げた涼に臆することもなく怒鳴り返すジョイ。こっちも負けてない。

逆に怒鳴られる!!



ひき殺されるよ!

いきなりの質問にも素直に答えてくれる



ワンチャイはどっちだ?



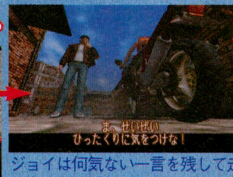
しかたないね…ワンチャイはあっちさ。

涼の質問に対して親切に答える優しい側面も?

自己紹介の後……



アタイはジョイ。



ジョイは何気ない一言を残して走り去る。また会う予感が……?

走り去るジョイ





鈴木■「一章」の場合、指定されたものに対して、指定された時間でその順路をたどっていく……という感じがあったんですね。で、その間に、それとは分離された遊びが用意されていて、そっちを遊びたい人はそっちで好きに遊んでもらう、というのがあったわけです。だけど「II」は、指定されたことに対して、自分の好みで「時間」を飛ばしたり、違う経路から求めたりできる。今回シェンム以外にいる3人のマドンナも、興味があれば飛ばしてもいいし、飛

「II」の続きは皆さんの反響次第で決めたいと思います

ばしてもある程度進められるようになっています。登山で言うなら富士山の頂上を目指すのに、「一章」はわりと1つの経路しかなかったのが、今回は自分の好きな経路から選んで進んでいいし、それができる。

——マドンナは前作の原崎的な感じだと思えばいい?

鈴木■そうですね。そんな感じです。

——ところで、「II」になってシナリオは当初言われていた全16章の構想から、ずいぶん変わったりしたわけですか?

鈴木■確かに変えましたね。あの頃に比べると。今回の「II」は、昔の二章から六章までを再編集して作り上げています(後の棚からかつのシナリオの山を見せてくれる鈴木裕氏)。それによって、作り替えたところもたくさんありますし、収録してあったモーションデータやセリフなども、かなり再構築されてます。

——その続き(続編)というのは、今後どうされる予定なんですか?

鈴木■それに関しては、現時点ではなんとも言えないですね。DCはもう生産中止になっていますし、(出すべき)ハードの問題もありますから。ただ、こればかりは皆さんからの反響次第だと思います。さらに続きを望まれる声が大きければ検討しますし、個人的に作りたい気持ちはあります。

——ただ、サターンの頃から実に5年以上関わってきた「シェンムー」というプロジェクトは、裕さんにとって、どんな意味がありましたか?

鈴木■それを「アマゾン一滴」なんて言ってましたけど、「シェンムー」

によって得たものは大きいですよ。「バーチャファイター4」の背景やキャラクターの色の付け方とか演出の仕方、また、「ビーチスバイカーズ」があれば短期間でできたこととかね。今後もしんなり意味で「シェンムー」の技術は応用されていくはずだし、その存在意義は非常に大きかったですよ。だから、2研にとって「バーチャファイター」とは違った意味で、「シェンムー」には大きな意味がありましたね。それはまた今後いろんな形で考えていきたいです。

——ありがとうございました。「シェンムーII」の発売を期待しています。

初回特典「VF4」特製プレミアムディスクとは?



「バーチャファイター4」に関するうれしい特典がDCで? ボリュームも含め詳細は次号!

1枚を超えるボリュームにも!?

先日セガコンテツ戦略発表会で「シェンムーII」初回特典版に「バーチャファイター4特製プレミアムディスク」が付くと発表されたが、その内容とは?——「オマケというより、“特製ディスク”という名に見合うものを作っています。『シェンムーII』本編は4枚組ですが、それ以外に1枚、もしかしたら2枚ぐらい付くかもしれません(鈴木)。続報に注目!

アバディーン登場キャラクター その2

ワンチャイをめぐって涼が歩いていると、狭い路地から男の子が飛び出して、涼に助けを求めてきた。ウォンという名のその子を追いかけてくるのは、ストリートギャング風の3人の男たち。いきなり巻き込まれたトラブルに涼は果たして?

いかにも悪そうな人たち



怯える理由は、遅れて到着した男たちにあるようだ。いったい何をやって追われているのか?

早くもトラブルに巻き込まれる涼



涼の背中に隠れるウォンから、標的の涼に変えたのか、3人の視線が涼に集まる……。

危険な街での出会い

いきなり助けを求める少年!



アバディーンメインストリートを道なりに歩いていると、脇道からウォンが助けを!

事情はわからないままに……



事情の説明をする余裕は、まだウォンになさそうだ。一触即発状態の解消は難しそうだ。

2人の運命やいかに!?



もう涼とストリートギャング3人との戦いは避けられそうにない。やるしかないのか!

取材後記 隊長日記

今改めて「シェンムー」を振り返る

今の時代、1つのことをやり遂げ、結果が出るのにやはり3年くらいはかかる。もともとアーケードの精鋭チームだったAM2研と鈴木裕が「シェンムー」を作り出した理由は、たくさんあった。だが、その中心はやはり“セガのDC(家庭用ゲーム機)事業”が一番の根拠にあったのは間違いない。いろんな意味で「シェンムー」はDCを象徴するプロジェクトだったと思う。そんなDCへの想いととも「シェンムーII」は遊ぶのがいいかもしれない。いろんな意味で思い出深いタイトルとなろう。



「US Shenmue」では画面に表示される字幕やシステム表記は、随時英語・日本語切替可能。

「US Shenmue」7月5日発売!

たった3,000円で英語が学べる!?



ネイティブな英語と字幕の組み合わせ。これで3,000円は超絶格安の英語教材だ。

| Rank | Player | Score |
|------|--------------------|-----------|
| 1 | USA CHRIS R. JANG | 2,894,880 |
| 2 | USA CHRIS R. JANG | 2,894,880 |
| 3 | FRA BOB | 2,894,880 |
| 4 | ITA GIUSEPPE | 2,894,880 |
| 5 | GER BOB | 2,894,880 |
| 6 | FRA STEVE LAMONT | 2,894,880 |
| 7 | USA BILLY KUS WIZI | 2,894,880 |
| 8 | GBR STU RANKIN | 2,894,880 |
| 9 | GBR MUD SPIDER | 2,894,880 |
| 10 | GBR CLAYTON MOTT | 2,894,880 |
| 11 | USA CHRIS J. | 2,894,880 |
| 12 | ITA SUPERIOR | 2,894,880 |
| 13 | CAN GREG BOURNE | 2,894,880 |
| 14 | SWE ARNE | 2,894,880 |

ワールドランキングがキミを待つ!



DC版「α」の進化はとどまることを知らない!



DC ドリームキャスト ポリマガ 特報

完成度: 90%

GAME DATA

●バンプレスト●7月26日発売予定
●7,800円(420ポイント)

プレイ人数 1 人 99~

SLG+RPG (シュミレーションロープレ)

ホームページアドレス
<http://www.hotline-web.com>

対応等

メモリーカード4X

備考

夢の合体
攻撃が



炸裂する!!

スーパーロボット大戦α for Dreamcast

見よ!
圧倒的な迫力の
デモシーン!!



タイトルの制作発表から、長きに渡る沈黙を破ったDC版「スーパーロボット大戦α」の最新続報が到着。今回はDC版のオリジナル要素であるユニット同士の合体攻撃に加え、3Dで表現されたデモシーン、そして新たに「サンライズ英雄譚」より参戦が決定した「機甲世紀Gブレイカー」についての詳細をお届けする。発売日も7月26日に決まり、我々はあと1カ月あまりで究極の「α」に接触する――。

作品の枠を超え
「Gブレイカー」
参戦!!



ついに判明!これが究極の合体攻撃の姿!!

前回、その存在だけをお伝えした合体攻撃の画面写真を大量に入手。やはりあったというべき攻撃から、意表を突かれる見慣れない組み合わせまでを、連続写真で一挙公開していこう。



寺田プロデューサーが語るDC版「α」の「合体攻撃」

寺田 前回(ドリマガ6/8号)、DC版が手間取った理由や見どころなどを語っていただいた寺田プロデューサーに、今回はDC版の追加要素などについてうかがった。
—DC版「α」の合体攻撃は何種類くらいありますか?

寺田 ■いくつかはまだお教えできませんが、64版くらいは用意しています。

—DC版に入った合体攻撃の選定基準は?
寺田 ■64版にあったものを元に、ガンダム系を追加しています。

—原作などない合体攻撃もありますが、そのへんのアイデアはどのように?

寺田 ■同系列の作品が存在し、あまり違和感のない組み合わせで、「あればいいな」というものを盛り込んでみました。

—合体攻撃の発動条件は? また敵も使ってきますか?

寺田 ■条件は気力や位置関係など64版と同じです。敵も一部使ってきます。

今回紹介した以外にも……



64版にもあったマシンガンとゲッタードランゴンによる「ツインビーム」など、相当数の合体攻撃が存在する。
前号本誌が予想していた「超電磁スピン」の字斬りもやつぱりあった。最強クラスの破壊力を持つはず。



原作にあった攻撃はもちろん、作品を超えて実現したもので登場!



敵も合体攻撃を使うというこには、黒い三連星が……

EVA初号機&貳号機

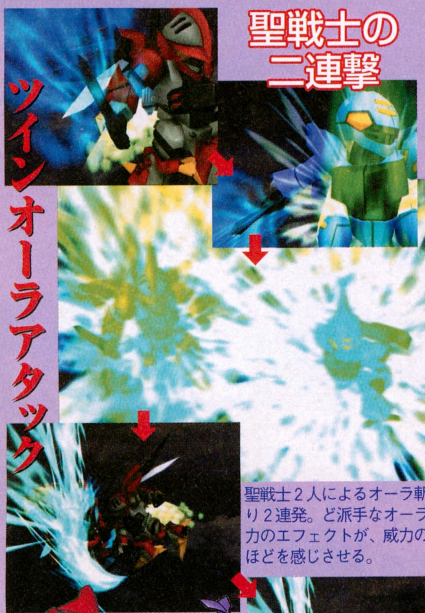
パイロット2人が完全にシンクロした



完全に同一のタイミングの跳び蹴りが決まる!! 戦闘時の音楽は、やはりアレになるのだろうか?

原作でシンジとアスカが共同生活を送って修得した合体攻撃。

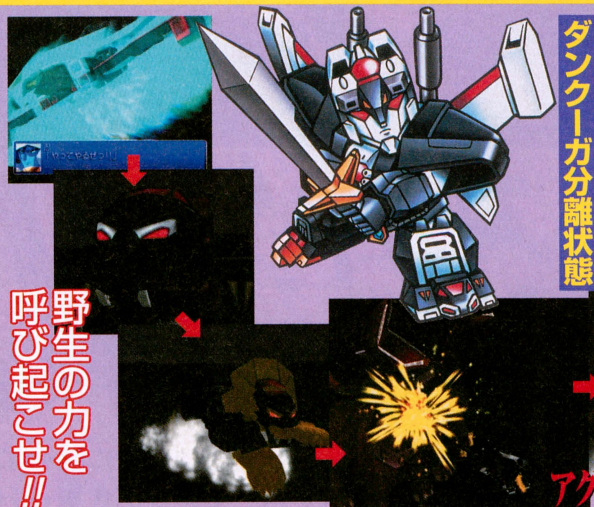
ユニゾン攻撃



聖戦士の二連撃

ツインオーラアタック

聖戦士2人によるオーラ斬り2連発。ど派手なオーラ力のエフェクトが、威力のほどを感じさせる。



野生の力を呼び起こせ!!

ダンクーガ分離状態



ビーストモードに分離した状態で合体攻撃。4体の獣が、敵目掛けて次々とチャージをかける荒技だ。

アグレッシブシーストチャージ

ゲッターロボ

三位一体攻撃



ゲットマシン分離状態

ゲットマシンアタック

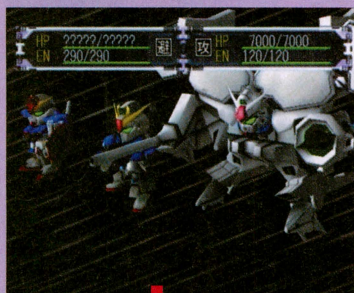


ゲットマシンに分離した状態で合体攻撃。今作では合体と分離が重要になりそう。

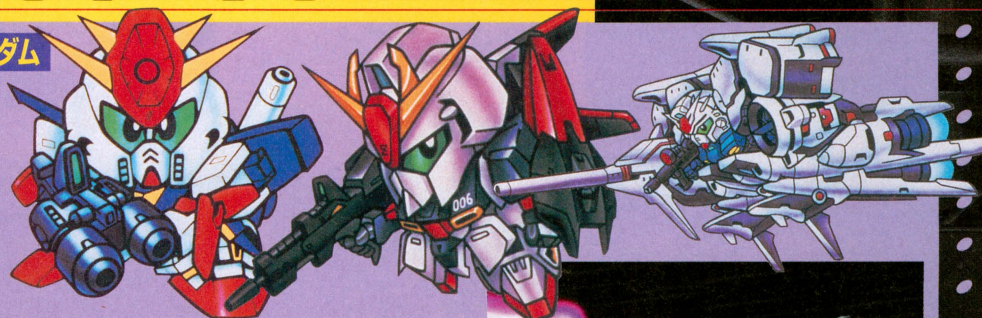
ビルバイン&ダンバイン

この力は地球圏に平和をもたらすのか!?

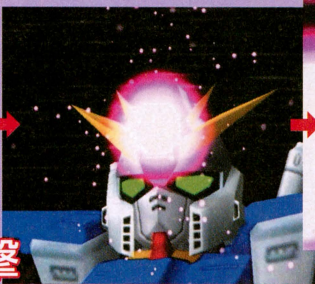
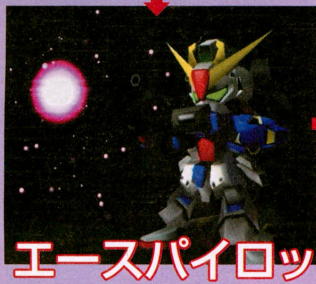
Zガンダム&ガンダム試作3号機&ZZガンダム



強力なビーム兵器を持つガンダム3体による一斉射撃。イマイチ非力だったガンダム系のユニットになって、福音となるか?



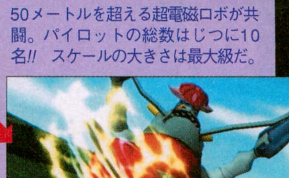
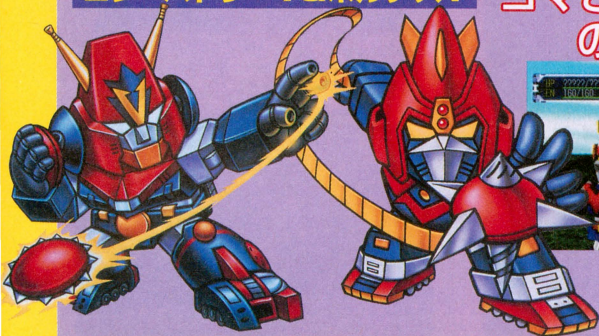
トリプルメガランチャー



エースパイロットによる一斉射撃

コン・バトラーV&ボルテスV

コマとヨーヨーの共演



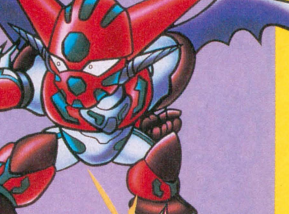
50メートルを超える超電磁ロボが共闘。パイロットの総数はじつに10名!! スケールの大きさは最大級だ。

超電磁スマッシュ!!



真・ゲッターロボ&マジンカイザー&グレートマジンガー

ゲッターとマジンガーの究極合体



FDS

スーパーロボットを代表する三体がドッキング。「ゲッタービーム」「ファイアーブラスター」「プレストバーン」という究極の三重殺。ただでさえ強力なこれらの技が合わさると、どれくらいの威力になるのか、想像もつかない。

3D化の恩恵を受けたのは戦闘シーン のみではなかった!!

DC版「α」の最大の特長であるユニットやマップの3D化。これによって、戦闘シーンの演出の充実が成されているのは周知の事実だが、3D化したのは戦闘シーンだけではなく!!

今回紹介するのは新たに追加されたデモムービー。PS版「α」ではマップ上で展開していたステージデモが、原作の名場面を再現したリアルタイムムービーに変更されているのだ。



EVA量产型、天より降臨す



映画「THE END OF EVANGELION」で一幕を再現したデモムービー。羽を持つ量产型エヴァンゲリオンたちがネルフ本部を強襲する。



天を揺るがすジャイアント・ロボ!



寺田プロデューサーが語る DC版「α」の「追加デモムービー」

——DC版のデモムービーは、何種類ぐらいありますか?

寺田 ■PS版にあったものと、DC版で追加したもの、合わせて20種類ほどです。

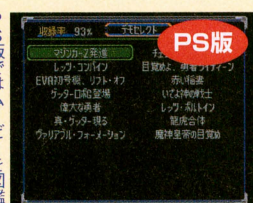
——新しく加わったデモにキャラの顔とテキストが入っていますが、既存のデモムービー（SRXの合体シーン等）にも追加されたりするのでしょうか?

寺田 ■既存のものに変更はありません。

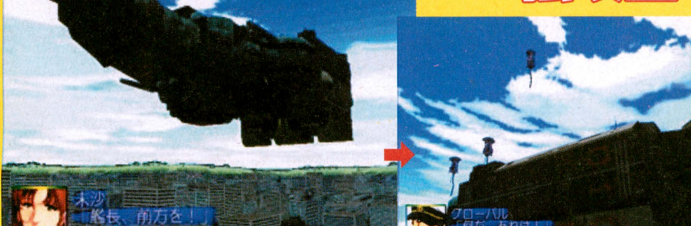


ステータス画面も当然3D表示。残念ながら、拡大縮小や回転はできないとのこと。

PS版ではムービーを収録モードで閲覧できた。



マクロス要塞型から 強攻型へ変形!



人類の明日へ向かい、マクロス浮上!

実現したデモシーンを!!



マクロスが満を持して、戦艦タイプの要塞型から格闘戦までこなす人型のマクロス強攻型へと変形する!! 複雑な変形機構もバッチリ再現されているのがわかる。

刮目して見よ! DC版ゆえに実現

Scoop!!

DC版「α」には新規参戦ユニットが存在した!

その作品は「機甲世紀Gブレイカー」「サンライズ英雄譚」より参戦!

シリーズ最大の登場作品数を誇る「α」だが、さらに新規登場作品が存在することが判明した。DC版から新たに登場する作品は「機甲世紀Gブレイカー」。「サンライズ英雄譚」で世に現れたゲーム初出の作品だ。

今回紹介するのは、主人公であるカンジ・アカツキとその愛機クラウドセイバー。「サンライズ英雄譚」での設定がどのようなカタチで「α」の世界に組み込まれるのかが、楽しみなところ。



「α」参戦にあたってデフォルメされたクラウドセイバーの姿。まったく違和感なく仕上げられている。



クラウドセイバーの武器はCSメガランチャー。



クラウドシステムを使う高威力の兵器だ。



寺田プロデューサーが語る「Gブレイカー」

——「Gブレイカー」の参戦の経緯は?

寺田■ゲーム作品からユニットが参戦できるか、それがどういう反響を呼ぶかを見るため、サンライズさんに参戦をお願いしました。あと、Gブレイカーは既存のアニメ作品と「共演したことがある」ということも理由です。

——どのようなユニットになりますか?

寺田■現時点ではMSとオーバトラーの間くらいに位置する高機動型ユニットです。

——作品追加によるシナリオ(面)の追加はあるのでしょうか?

寺田■残念ながらありません。ただしイベントは追加しています。

空を飛べるMT(モビルトルーパー)として開発されたFT(フライングトルーパー)。クラウドシステムを搭載しており超高速航行が可能。

XFT II

クラウドセイバー

この秋「スパロボ」の歴史に新たな1ページが刻まれる!!

GBAにて最新作が発売決定!

ゲームボーイアドバンス



●バンプレスト●今秋発売予定●5,800円(予価)●シミュレーションロブレ●64M+B.B.●ゲームボーイアドバンス

この春発売されたばかりのゲームボーイアドバンス(以下GBA)で「スパロボ」が発売されることが決定!! 気になる内容は、移植やリメイクではなく、完全新作のシリーズとなる。しかも、多数の新規参入ユニットや新システムを搭載し、携帯ゲーム機用とは思えないほどのクオリティを実現している。多種多様なプラットフォームで展開されている「スパロボ」シリーズの台風の目となるか?



新規参戦ユニットに注目!

GBA版には、シリーズ初参戦作品として、「機動戦艦ナデシコ」「機甲戦記ドラグナー」の2作品が登場。いずれも熱狂的なファンも持つ作品だけに、今から活躍が楽しみ。

システムはいったいどうなるのか!?

現時点で判明しているシステムは「コンパクト2」から導入された、「援護」があるということ。援護では、隣接する味方が「援護攻撃」か「援護防御」というカタチでサポートしてくれる。ほかにも合体攻撃など新システムが満載されている模様。



このユニットは……64版の主人公機に似ているか?

写真から合体攻撃と援護の存在を確認できる。ドラグナーの合体攻撃は、ファンならずとも目にしたい派手さ。



登場作品一覧

GBA版に登場する作品は全部で20作品。比較的新しい「ナデシコ」から、ロボットアニメ黎明期の「マジンガー」まで、新旧の作品がそろっている。

| | |
|--------------------------|-----------------|
| 機動戦艦ナデシコ | 無敵鋼人ダイターン3 |
| 機動戦士ガンダム | 機甲戦記ドラグナー |
| 機動戦士Zガンダム | マジンガーZ |
| 機動戦士ガンダムZZ | グレートマジンガー |
| 機動戦士ガンダム0083 スターダスト・メモリー | UFOロボ グレンダイザー |
| 機動戦士ガンダム第08MS小隊 | ゲッターロボ |
| 機動戦士ガンダム逆襲のシャア | ゲッターロボG |
| 機動武闘伝Gガンダム | 真・ゲッターロボ(原作漫画版) |
| 新機動戦記ガンダムW Endless Waltz | 超電磁ロボ コン・バトラーV |
| 無敵超人ザンボット3 | 超電磁マシン ボルテスV |



寺田プロデューサーが語るGBA版「スパロボ」

——GBA版の特徴を教えてください。

寺田■援護、合体攻撃と、ちょっと変わったオリジナル主人公システムの採用です。

——初参戦ユニットはどんなものに?

寺田■ナデシコのエステバリスは、ディストーションフィールドやフレーム換装など特殊な要素を持っています。ドラグナーは複数の合体攻撃を持ち、原作どおりD兵器の機体ごとの特化もしています。

ネットゲーム

ネット初心者でも気軽にチャットやネットゲームが楽しめた「ぐるぐる温泉」が、新システムを搭載してパワーアップした。オンラインテーマパークの1コンテンツとして生まれ変わった「温泉2」の詳細をお届けしよう。

8月9日に登場する「ぐるぐる温泉2」最大の特徴は、ドリームキャスト (DC) だけでなく、プレイステーション2 (PS2) やパソコン (PC) ユーザーとも一緒に遊べることだろう。とはいえ、PS2やPC版の発売はまだ当分先。まずはDCユーザーだけが、思いっきり遊べちゃうってわけ。そこで今回は、詳細が明らかになったDC版「ぐるぐる温泉2」の内容をお届けするぞ。キャラクターや画面デザイン、収録ゲームも一新され、進化した「温泉」を追っていこう。



「ぐるぐる温泉」が
パワーアップ!
今度はPS2や
パソコンとも
一緒に遊べるぞ~!!

「ぐるぐる温泉2」
UNO
ポーカー
麻雀
温泉捜査課

収録ゲームを一新!

「ぐるぐる温泉」
7はるバ
大冒険
ポーカー
麻雀
探偵



NEW!!

DC
ドリーム
キャスト
特報

完成度: 90%

| GAME DATA | | | |
|---|-------|-------|------------|
| ●セガ●8月9日発売予定 | | | |
| ●5,800円 (300ポイント) | | | |
| 1人 | 1~8人 | 未定 | |
| TAB (オンラインテーマパーク) | | | |
| ホームページアドレス http://www.opendice.net | | | |
| 対応機 | | | |
| VGA | データ通信 | 通信プレイ | プレイステーション2 |
| ※ネット接続料金として30日間500円必要 | | | |



オーバーワークス
open diceプロデューサー
瓜生 貴士

を身近にした「温泉」がopen diceで新しいステージへ!



オープンダイス

open diceってなに?

前号でもお伝えしている、6月5日に発表されたオンラインテーマパーク構想“open dice”とは何か? まずは、この点から説明しよう。

前作「ぐるぐる温泉」では専用のサーバーを使用していたが、「温泉2」ではいろんなゲームが同居する汎用のテーマパークサーバーを使うことになる。このテーマパークサーバーがopen diceという名称になるわけだ。つまりopen diceは、「ぐるぐる温泉2」専用のサーバーではなく、今後発売される別のゲームにも対応していくことになる。「温泉2」以降に予定されている「サクラ大戦」コンテンツもopen diceに対応予定で、ユーザーキャラクターやサーバー利用料金などは共通となる。料金は1キャラクター30日間500円で、期間内はopen diceの全コンテンツが利用可能だ。

**「ぐるぐる温泉」は
9月23日で店じまい!**

open diceの共通機能

- 共通データベース
- 名刺 (プロフィール)
- 電報、伝言、検索
- イベントチャットルーム
アクションチャット
- アバター
(ユーザーキャラクター)

「ぐるぐる温泉2」は opendiceの中の 1コンテンツ



「ぐるぐる温泉2」は、路線バスでやってきた山奥の温泉といった雰囲気。温泉を含む周辺が、テーマパークというイメージだ。



**open diceの使用料は
全コンテンツ共通で 500円/30日**

ゲーム機の垣根をなくしたネット上のテーマパーク「open dice」

「ぐるぐる温泉2」の正式発表とともに、オンラインテーマパークopen diceが発表された。「2」を動作させるためにセットで開発してきたというopen diceだが、その真意はどこにあるのか? 「ぐるぐる温泉」プロデューサーにして、open diceプロデューサーでもある瓜生氏に聞いてきた。

共通したネット環境の構築

——「ぐるぐる温泉2」を発売するにあたり、open diceという汎用サーバーを立ち上げるのはなぜでしょうか。
瓜生 open diceは、オンラインテーマパーク構想なんです。遊園地に観覧車やジェットコースターがある、温泉地にスキー場や美術館があるという感覚ですね。たとえば今後「ぐるぐる温泉3」や「4」を作ったり、PS2版やPC版を発売したとしても、同じサーバーを使えるようにしようということです。同じサーバーを使うことで、基本的な機能を共有しつつ、機種やソフトの壁を越えてネット接続することができます。「サクラ大戦」コンテンツのように、open diceに対応するソフトを今後続々と発売する予定です。

——オンラインテーマパークという設定は、続編を開発する当初から考えていたのでしょうか。

瓜生 「温泉」という場所自体はなかったんですけどですね。でも「温泉」になんでもかんでも入れられるかというと、テーマと色が合わない物って出てくるんですよ。「温泉」の中にいきなりお化け屋敷を作ってホラーアドベンチャーですとやっても、なにかピンとこない。「温泉」というくくりで展開すると将来そういうことが起こり得るだろうし、僕としてはテーマが違うコンテンツも作りたいということで、じゃあ「温泉」にほかのコンテンツを取り込むんじゃなくて、テーマパークに「温泉」を取り込んでおこうという考え方です。それでも「温泉」は、ネット初心者にとって入ってきやすい、一番敷居が低い、色のない場所という形にしています。今後はその周りに、すごく色の強い物、ホラーであるとかシミュレーションであるとか、そういうアトラクションを建てていきたいんです。ですから「温泉」は、テーマパークのベースキャンプとして、敷居の低い位置に設定しているんです。

サードパーティの参入もある?

——テーマパークのアトラクションになるのは、セガの作ったソフトだけになるのでしょうか。

瓜生 open diceをオープンには開放しませんが、ライセンス契約をして参加していただくことは可能です、実際、現時点で、open dice参加を前向きに検討していただいているメーカーさんもあります。ただし、やはりこのテーマパークに適したゲームやシステムという制約は設けますので、あまり毛色が

違うソフトは参加できません。ゴルフやダンジョンRPGのようなゲームなら、open diceにピッタリという考え方です。

ネット対応ゲームって、発売後のサーバー管理がかなり大変な作業なんですよね。ネットゲーム作りに不慣れなメーカーさんが、チャットや文字放送のシステムを一から作るのも大変です。でもopen diceでは、そういったベースのシステムが確立していますから、今後はセガがそれを提供する代わりに、コンテンツを提供していただくという参加も考えられるでしょうね。

各コンテンツ共通の文字放送機能

前作「ぐるぐる温泉」の大広間にあったお知らせエリアが、open dice対応ソフトでは本格的な文字放送として機能する。文字放送のエリアは、画面上部につねに表示されており、ゲーム中でも見られる。チャンネルは最大99を

予定し、ユーザーが任意で選択可能。事務局からのお知らせはもちろん、時事ニュースや趣味の情報などに切り替えられる。チャット中に「○○が結婚!」なんてニュースが入れば、その話題で盛り上げられること間違いなし!



ネットの分身となるほんわか風味のキャラクター



前作をプレイした人なら「えっ？」と思うほど変わったのがキャラクターとグラフィックだ。案内役の仲居さんのような、いかにもポリゴンといったキャラクターはいなくなった。新しい案内役は、優しいタッチで描かれた新・仲居さんやマスコットのパンツ。もちろん、自分の分身となるキャラクターも同様で、画面の雰囲気にマッチした、ほんわかムードを漂わせる。また、名刺や電報システムのような、個人情報関係のツールも充実した。前作以上に友達作りが楽しいぞ。

新・仲居さん



温かみがある表情のキャラクター作り

「温泉」で遊ぶためには、まずはキャラクターメイキングが必要なのは前作と同じ。髪や目といったパーツを組み合わせるシステムも前作と変わらないが、出来上がるスタイルは驚くほどなめらかになった。もちろんキャラはポリゴンなのだが、柔らかなデザイン

のテクスチャにより、モンタージュ写真のような違和感がない。表現力が豊かになったので、いろんなパーツを試したくなることだろう。「温泉2」では、前髪と後ろの髪を別に設定できたり、目と目の間隔を調整することもできるようになっている。つまり非常に細かい以顔絵作りが楽しめるのだ。使用できるパーツの数も前作よりも増えており、瞳や口の形も豊富。どこかで見たことがあるような、マンガっぽいキャラクターや芸能人風の顔なども自由自在だ。条件をクリアしたり、ダウンロードすることで増えるパーツもあるぞ。



温泉へ行くと、新・中居さんとパンツが迎えてくれる。「はじめから」を選べば更衣室へ行き、キャラクターメイキングが始まる。



あまりに大量にパーツがあるため、種類をボードの番号で選べる。色も変更可能だ。

個性的なパーツがいっぱい



いろんなパーツがあるから、きっと自分だけの個性的な顔が作れるはず。表情は言葉に合わせて自動で付くよ。

記載情報が増えた名刺と電報・伝言

前作での名刺の最大保存数は100だったため、泣く泣く名刺を捨てた人も多いはず。だが「温泉2」では、名刺用のセーブデータを分離することにより、100を越える名刺の保存が可能になった。さらに名刺にコメントが付けられるようになり、趣味や血液型のようなプロフィールも記入できる。名刺を持っている者同士で、簡単に連絡が取れる電報や伝言のような新機能も充実しているぞ。

●電報

open diceに接続している知り合いがいたら、いつでもメッセージが送れる。前作では温泉サーバー上に知り合いがいても、大広間でしか連絡を取る手段がなかったが、「温泉2」では相手がゲームプレイ中でもメッセージを送れるようになったのだ。

●伝言

知り合いがサーバーに接続していないような時は、伝言という形でメッセージを送っておける。



旅館の自分の部屋。右下の手帳を選択すれば、名刺やプロフィールの設定ができる。

●同報伝言

同報伝言は、同時に複数のユーザーあてに伝言を送る機能だ。名刺をグループ分けできるので、グループ登録した全員に一齐に伝言を送ることもできるのだ。サーバーに接続してすぐに、親しい仲間全員に挨拶の伝言を送っておけば、チャットルームやゲーム部屋へのお誘いがスムーズにできるだろう。この機能は、仲間を集めてゲーム大会を開いたり、交流を持つサークル活動などにとっても便利に使えるぞうだ。

「温泉」以外のコンテンツでもキャラクターは共通

「ぐるぐる温泉2」で作ったキャラクターや名刺のデータなどは、open diceを利用するほかのゲームでも共通で利用できる！簡単に説明するなら、「温泉2」で作るキャラクターは「温泉2」専用キャラクターではなく、open diceというオンライ

ンターマパーク共通のキャラクターになるということだ。このシステムは、ほかのゲームで遊ぶときにキャラクターを作り直す必要がないからとっても便利。なによりも、1つのゲームでできた友達いつでも一緒にいられる点がうれしい。



これが「温泉」のオンライン接続時のマップ。右下に示しているのが自分のキャラクターで、ほかのコンテンツへもこの姿で参加できる。

進化したチャットで温ったかいコミュニケーション



「ぐるぐる温泉」シリーズは、日本中の友達と一緒に遊ぶのが楽しいのだが、単におしゃべりをするだけのチャットだって見逃せない。遠く離

れた複数の人たちと会話を楽しめるチャットは、一度ハマったら抜けられない。「温泉2」では、そんなチャットが驚くべき進化を遂げた！

キャラクターが会話に反応して動く!?

チャットでは、短い文で感情表現をするのが難しい。そこで絵文字などでフォローすることになるが、「温泉2」ではキャラクターそのものの動きで感情表現をする“アクションチャット”が採用された。任意のキー操作や、入力した文字を自動判別して、自キャラが感情表現するぞ。

アクションは自動でも付くし任意でも付けられるから便利。



部屋自体が話題を作るイベントチャット

前作は、顔表示とフキダシという手法を用いた、わかりやすいチャットシステムを実現し好評だった。その好評だったシステムを踏襲しつつ、さらなる改良を施してエンターテインメント性を増すことに成功した。

まず、チャットに使う部屋だが、テーマを持った異なる部屋のデザインを複数用意し、その部屋内でいろんなイベントを発生させる“イベントチャット”というシステムを取り入れている。まるでクイズ番組のような部屋や電車のボックス席など、いろんなシチュエーションの部屋が用意されているのだ。部屋の中ではチャットで入力した文字によってイベントが発生するので、そのイベントを見つけることでも話題が生まれる。会話がより楽しいものへと発展することだろう。チャットの最大参加人数は部屋の種類ごとに変わり、最大8人となる。人物の配置も固定位置になるので、誰が見ても位置が変わることはなくなるのだ。

特急列車「おんせん」



電車のボックス席。ゆえに、この部屋の定員は4人まで。窓の外の風景がいろいろと変わっていくから、それだけでも楽しい。

温泉クイズショー



クイズ形式のイベントチャット。チャットに慣れていない人でも、問題に答えていれば自然とうち解けて会話が弾みそうだ。

夜の廃屋



ロウソク1本の薄暗い部屋。夏の夜に怪談をするならやっぱりコレでしょう。なんだが窓のところに怪しい影が映ってる……。

漢字辞書が充実しパッドの操作性も向上!

優れたチャットシステムを生かすも殺すも操作性だ。チャットで話題の波に乗るためには、素早く文字入力して会話をしなければならない。キーボードを使える人はいいけど、ソフトキーボードで会話に付いていくのは至難の業。それが「温泉2」では、パッドでの入力システムを大幅に改善することで可能となった。カナ入力時の濁点や半濁点の入力は、基本の文字位置からカーソル移動せずに方向キーで選択できるし、記号の入力も簡単になったのだ。また、ファンクションキーに設定できる挨拶などの短文が48に増えたため、定型句をつなぐだけでも十分に会話に参加できるのだ。さらに漢字辞書が非常に賢くなっている。チャット向けの人名、固



これは大広間でのチャット画面。大広間では、見逃したメッセージをスクロールさせ戻して見られるように改善されている。

有名詞などが大量に追加されたのだ。この辞書の賢さや操作性のよさは「ドリームパスポート3」以上！ DCゲーム最高の賢さといって間違いなしだ。

「ぐるぐる温泉」を元に2年間練り込んだ新システム

「ぐるぐる温泉2」のゲーム部分では、今回も前作同様大原氏が大活躍！ どんな生みの苦しみがあったのだろうか？

オーバーワークス
「ぐるぐる温泉」シリーズディレクター
大原 徹

前作の教訓が生きている

——「2」を作るという話は、いつごろからスタートしたのでしょうか。

大原 かなり早いんですね。前作の完成直前から、「ネットワークゲームは今後も続けていかなければいけないね」ということで始まってますので。

——「2」で目指したものは？

大原 前作でできなかったことがあまりにもたくさんあったのと同時に、前作を遊んでくれたユーザーさんから勉強させてもらったことがすごく多かったんです。具体的に言うなら、ネットゲームならではのゲームや機能がたくさんほしいという企画的な部分と、ユーザーさんが求めているコミュニケーション的な部分を強化することに重点を置きました。



気になる「温泉2」のゲームを完全紹介!!



チャットが進化した「ぐるぐる温泉2」だが、メインのゲームも負けてはいない。ネットゲーム定番の『麻雀』以外は、総入れ替えと一新したのだ。本数はトータルで4本と減ってしまったが、それぞれが別々の方向性を持ったゲームなので、いろんな遊び方ができるようになったぞ。



テーブルの上にあるアイテムが、1人プレイ時のゲーム選択アイコンになっている。

大会は複数のゲームで同時に開催可能!

フリープレイも楽しいが、「温泉へ行こう!」とやる気を起こさせるのが大会だ。前作のときは、スポンサーが付いた賞品付きの大会を数多く開催・成功させたオーバーワークス。その運営実績はご存じのとおり。もちろん「温泉2」でも、そのノウハウは生かされることだろう。そのうえなんと「温泉2」では、ランキングシステ

ムも一新される。

今までの大会は、同時期に1つしか開催できず、ゲームのフロア1つ分を丸々占有していたが、open diceには大会だけの専用エリアが用意されることになった。そこでは同時に8つまでの大会を同時開催可能で、やろうと思えば「ぐるぐる温泉2」の4ゲームすべての大会を同時に開催する、まるでオリンピックのような状態もあり得るのだ。

また、大会に参加できるのは、前作では1台のDCに対して1キャラクターのみだったが、「温泉2」では登録キャラクターの数だけ大会に参加できるようになる。これは、open diceに登録するキャラクターごとに課金されるためだ。つまり今後は、「温泉2」で遊んでいる家族全員が1台のDCで大会に参加できるのだ。



大会は、ネットのメニューから大会の建物へ行き、参加したいゲームを選ぶ。

チャットが1つのコンテンツ

——コミュニケーション部分は、かなり強化されましたね。

大原 ネットゲームになって、ゲーム開発者として一番変わった点というのが、ユーザーさんと直接話せる、意見が聞けるという部分ですからね。実際に「温泉」で遊んで、「もっとこんな機能がほしいのにな」という部分を入れていきます。ゲームとしてのコンセプト自体は、前作と変わってはいないんですよ。つまり純粋なパワーアップなんです。そのパワーア

ップのいちばん大きな部分がopen diceですね。ネットワークゲームを1本1本単体で作っていても仕方がないということで、今後制作するソフトに関しては、ネットの根幹部分はみんな一緒にしないとコミュニケーションもなにもないだろうと。そういう話からopen diceが始まってますしね。

——open diceによって、さらにネットゲームが身近になりそうですね。まずは「ぐるぐる温泉2」でチャットの基礎を学ばないと(笑)。

大原 前作では、ゲーム+チャットとい

UNO ユーザーアンケートNo.1の大人気カードゲーム

ユーザーアンケートによる人気ナンバー1に輝き収録されたのが、カードゲームの『UNO (ウノ)』だ。

ルールは、トランプとは違うオリジナルのカード72枚を分けて配り、場のカードと同じ色が数字、または文字が書かれたカードを場に出していき、早く手札をなくした者が勝つという単純なもの。しかし特殊なカードがあり、相手を窮地に誘うこともできる。一筋縄では勝てないぞ。



単純なようで奥が深い。あと1枚……と思ったらこんなカード出されて、マジで「そんなあ」という展開があるんだよね。



最大6人まで参加できるから、人数が揃うとすごく盛り上がる。自宅ではなかなか6人揃わないから、ネットでプレイできるというのは愛好家にとってとてもありがたい。カードを持っているなら、今から修業しておこう(笑)。

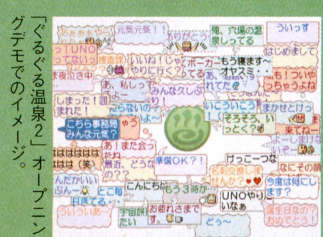
心理戦もアクションチャットで完璧?

『UNO』や『ポーカー』といったテーブルゲームで重要なのは、自分の手の内を読ませずに相手の手を予想する心理戦だ。顔が見えないネット対戦では、チャットによるカクラン戦法で対処しよう。思わせぶりな言動やわざと無言になったりして、相手の心理を揺さぶることができれば勝負が有利になるかも?



思わせぶりな反応が、どんどん疑いを深めていく。自分のクセを読まれないようにして、なおかつ相手の手を引きだせ。

トチャットとは、たとえば合コンなどでもそうだと思うんですが、話しかけて話題を提供する人がいないと盛り上がりがないじゃないですか。それで「温泉2」で



ポーカー チップ制で一発逆転がねらえる トランプゲーム

『ポーカー』もまた、ユーザーアンケートで上位に入ったゲームの1つ。ルールは説明不要だろう。

「温泉2」では、チップを賭け、最終的な枚数で順位を競う。つまり1勝負ごとに勝者が決まったポイントを得るわけではないので、少数のベットで勝つよりも、大量に賭けたときに勝利することが重要になってくる。このゲームは、降りたり強気に出たりといった

プレイヤー間の駆け引きがおもしろい。たとえば自分の手が“フォーカード”でも、喜び勇んで大量に賭けるとみんなが降りてちょっとしかチップが稼げない。また、うまくすれば“ワンペア”でもハッタリで大量のチップを稼げる場合もあるという具合だ。本来は表情やベットの仕方から対戦者の手を予想するゲームなのだが、それをチャットによる心理戦でうまく再現してみよう。



ドンと賭けて、ガーンと玉砕……とかあるよねえ。引き際の見切りが大切。



オープンカード！ 勝負が決まるとチップが移動。最終的な勝利を目指せ！

麻雀 温泉の定番といえばこれ！ さらにルール設定が充実!!

前作から唯一継承されたのが『麻雀』。誰でも遊べるネットゲームの代表として、定番中の定番である『麻雀』は外せないということだろう。もちろん前作でも、終始プレイヤー人口が多く、安定した人気を誇っていたゲームだしね。

その『麻雀』だが、「温泉2」では

ルールが追加されている。和了ったときに持っているだけでドラの扱いになる“赤牌”が入れられるので、普段からそれを使っている人たちにはより現実に近く遊べるだろう。また、怪しい牌で遊べるルールも選択可能になった。気分次第でデジャラスな麻雀が打てそうだ……。



画面の配置など若干前作と変わっている。リーチや鳴きのアクションは、かなりハデになっているみたいね。



この瞬間明暗が分かれる。キャラクターのアクションで感情表現できるから、おめでとう論争は解消されるかな？

チャットもゲームもキーボードのみで操作できる！

ネット対戦のテーブルゲームでは、プレイしつつチャットで話しかける操作を迅速にしなければならない。これは、プレイのリズムを維持したり、心理戦に対処するために重要なことだ。そのためには、ゲーム操作はコントローラー、チャットはキーボードと別々に操作するのではわずらわしい。前作では、キーボードでのゲーム操作ができなかったため、キーボード派の人たちはその点が使いにくかったはず。

しかしその不満も、「温泉2」では解消されている。キーボードでゲームの操作もできるため、コントローラーにまったく触れることなくチャットとプレイに集中できるのだ。一見なんでもないようなことだが、ユーザーにとってはじつに重要な進化だ。もちろん、ソフトウェアの操作性向上に伴ない、パッド派の人でも楽しくゲームに参加できる。こんな些細な点の進化もうれしい要素だ。

温泉捜査課

チームプレイが楽しい 対戦型ボードゲーム

「ぐるぐる温泉2」のオリジナルボードゲーム。プレイヤーは、犯人とそれを追う捜査員とに分かれ、逃げ回る犯人を追跡し捕まえる。捜査員は最大4人で、協力して困ったり情報交換をして犯人を追いつめるのだ。そして犯人は、たった1人で捜査員を翻弄し、最後まで逃げる！

このゲームでは、プレイしていると使えるスキルが増えていく。ちょっとしたRPGのような楽しさもある。



捜査員はスキルを活用して捜査を続ける。自分にはないスキルは人に頼んで使ってもらったりするわけ。



ちなみに犯人の顔は通常画面には出ない。みんなに隠れて1人寂しく逃げているのだ。でも、チャット機能で会話する事は可能。チームプレイで包囲網を敷く捜査員の裏をかくて逃げまくるのだ！

は、イベントチャットという形でソフトウェア側から話題やテーマを提供することにしたんです。電報や伝言といった部分でも、コミュニケーションツールとしての側面をかなり強化できたと思います。

4本のゲームを選んだ理由

——「温泉2」で採用した4本のゲームを選んだ基準はなんでしょうか。

大原 『UNO』は、ユーザーさんが遊びたいゲームの人気ナンバー1でしたので、文句なく採用ということですね。『リバーシ』をという意見も多かったのですが、

ネットだからこそ多人数で遊んでほしくて、『リバーシ』よりは『ポーカー』だろうということになったんです。やっぱり、プレイヤー同士の駆け引きがうまく出せるのは『ポーカー』ですからね。そして『麻雀』は、前作の人気からも外せないだろうと。『温泉捜査課』はオリジナルタイトルなんですが、これは前作の『ナポレオン』以上に協力プレイが楽しめるゲームなんです。そもそも順位を付けること自体がナンセンスなんじゃないかというぐらいのゲームが作りたかったんですよ。もともと僕がボードゲームが好きだった

ということもありますが、これは個人的にも気に入ってます。

——8月9日の発売日が待ちきれなくなってしまうですね。

大原 前作のゲームがないとか、進化したチャットシステムに付いてくれるか？なんて不安を持つかもしれませんが、「温泉2」には、前作の何倍も楽しく遊べる要素が詰まっています。ちょうど夏休み時期に発売になりますから、夏休みは「温泉2」に遊びに来てください（笑）。



新しい温泉で
待ってます！

AIR

© 2000 VisualArt's/Key All rights reserved.



「ずっと」

声優メッセージ前編 美風の役声優も公開!!

青年は旅のひと。彼は「法術」と呼ばれる力を持ち、手も触れずに人形を動かすという大道芸で路銀を稼いでいた。そんな旅の末に、彼はある海辺の田舎町に降り立つ。——この町で三人の少女と過ごす夏の日々が描かれる「AIR」。

今回は各キャラクターのエピソードとともに、声優さんからいただいたメッセージも2回に分けて紹介。また、ついに決定した遠野美風役のキャストもお伝えする。

ドラマガ
C 特報
ドラマ
キャスト
完成度: 90%

| GAME DATA | | | | |
|---|-----|-------|------|----|
| ●NECインターチャネル | | | | |
| ●8月発売予定 ●6,800円(360ポイント) | | | | |
| プレイ人数 | 1 人 | プレイ時間 | 1 時間 | OS |
| | | | | 未定 |
| ADV (アドベンチャー) | | | | |
| ホームページアドレス | | | | |
| http://www.neic.co.jp/ | | | | |
| 対応等 | | | | |
| 未定 | | | | |
| Key公式ホームページは | | | | |
| http://key.visualarts.gr.jp/ | | | | |



【観鈴】「わたし、存在感ないから、みんな気にも留めないの」

二人で歩く通学路

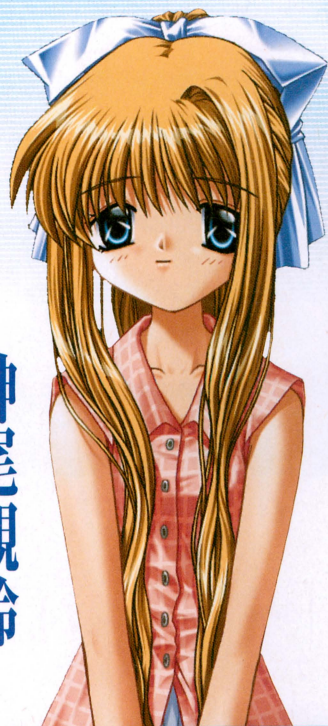
観鈴の誘いによって神尾家で暮らすことになった主人公の往人。その条件は「観鈴の相手をする事」だった。こうして往人は毎朝、観鈴を学校まで送ることになる。世間は夏休み。だが、遅刻の多い観鈴には補習があった。

観鈴は遅刻をすると、1時間目はあきらめ、2時間目からこっそり教室に入るという作戦をとるらしい。毎日のように遅刻して、たった一人で堤防の上に立って、風を受けながら2時間目を待つ。それが、観鈴の日常だった。

観鈴「私、存在感ないから」

だからってバレないわけじゃないと思うが。

神尾観鈴



夏だったらいいのにね」



【観鈴】「夏まんじゅう」



【晴子】「飲みかったんやろ？ あの時引いた人形の代わりに」



【観鈴】「やっぱり、羽が低いと飛べなかった」



観鈴役 川上とも子さんから

——作品全体の印象は？

川上 心こまやかな作品だなあ……と。

——観鈴についてはどういう印象を？

川上 せつないなあ……なんていい子なんだろう、と。

——観鈴に共感できたのはどんなところ？

川上 自分で自分を上げますところ。



本誌ライターから一言 「少女革命ウテナ」のウテナ役など、幅広い役を演じている川上さん。観鈴は想像していたよりも幼い感じで演じられていました。

——印象に残ったセリフや場面は？

川上 「観鈴ちゃん、ファイト!!」

「せみっぽくない?」

——制作サイド(Key)からはどんな指示を受けましたか？

川上 「あまり、はつらつとしないでほしい」と言われました。

——観鈴は特徴的なセリフが多いですね。

川上 なるべく、自然になるように注意しました(だって口癖だもの……)。

——観鈴は感情の起伏が激しい子ですが、こうした点については？

川上 その激しさが直球で出ないように気をつけました。

——観鈴の視点から見て、晴子さんはどんな女性だと思いますか？

川上 だらかな人。世話が焼けるって感じかな。でも観鈴はそんな彼女が大好きなんです。

——最後に、決めセリフをお願いします！

川上 「が、がわ」「ぶいっ!」



【晴子】「ふっしやあひ」

めくるめく深夜の宴

いつも明け方まで一人で酒を飲んでいる晴子は、毎晩のように往人を酒につきあわせる。強制的に。晴子「さて今夜、最初のコーナーは…隠し芸大会」しかも、なぜかコーナー形式で進行する……。

晴子役 久川綾さんから

——晴子さんはどんな女性だと思いますか？

久川 すごくステキです。ノリもギャグもツボをつけておもしろいですし。観鈴を想う気持ちもビュアだし、美人だし……。私が男性だったらほっとかないかも(笑)。

——制作サイド(Key)からはどんな指示を？

久川 「晴子は別の意味での主人公です」とうかがいました。観鈴ちゃんとのシーンでは、かなり細かい指導をいただきました。

——酔った時の演技はどんな感じに？

久川 テンションが違いますね。声もわざとかすれたカンジにしたりしてますし……。

——晴子から見た観鈴はどんな子ですか？

久川 助けてあげたいのに助けてあげられない。

——最後に、決めセリフをお願いします！

久川 「ざいやあああああ——っ!!」(笑)。



夏空の下での熱戦

「ど——ん！」

不意に背後から突き飛ばされた。振り返ると、そこには右手に黄色いバンダナを巻いた少女——佳乃が立っていた。どうやら、驚かすつもりが強くぶつかり過ぎたようだ。

佳乃「お、お相撲……お相撲さんのっ！」

よくわからない言いわけをしながら、佳乃は往人にツツパリを始める。よくわからないうちに、二人は相撲を取っていた。……変な娘だった。しかし、往人はそんな無邪気な彼女が時折見せる切ない笑顔に、言い知れぬような不思議な感覚を抱いていたのである。

霧島佳乃



「そんなの信じてたのー? こっどもお」



謎の珍妙生物・ポテトと仲が良かったりして、変わったところが多い佳乃。だが、往人の法術を見て「あたしも使えるもん、魔法」などとドキッとするようなことを言ったりもする。佳乃が使う魔法とは……?



佳乃役 岡本麻見さんから

岡本 元気で素直。お姉ちゃんに大切に守られて、愛情いっぱい育った子。お姉ちゃんに対する気持ちなど、一見何の悩みもないような佳乃が持っている、別の一面が好きです。

——制作サイド (Key) からはどんな指示を?

岡本 あまりに佳乃じゃないという時以外は、自由に演じさせていただきました。——佳乃は明るくかわいいというイメージですが、複雑な内面もある子ですね。

岡本 素直さが彼女の可愛さだと想うので、私も台本から感じたまま、素直に演じました。明も暗も人間は誰でも両方持っていると思うので、特にそういう意味で明るい子だから……と意識はしませんでした。セリフで難しかったのは、「～だよ」という言葉の微妙なニュアンスです。——最後に、決めセリフをお願いします!

岡本 「うぬぬ……」(決めセリフ?)

——作品全体の印象は?

岡本 小学生の頃の夏休みのにおいを思い出しました。空や海の「青」や「緑」、光の「白」など、情景が色鮮やかに浮かびます。

——佳乃の印象は?



本誌ライターから一言 「センチメンタルグラフィティ」星野明日香役が代表作の岡本さん。佳乃はわりと思っていたとおり、元気で明るい感じの演技でした。

敵もさるもの

佳乃の姉・聖は、妹とは正反対の性格。往人が何十回も芸を見せた時も、「大道芸の見物料ならそれが相場だろ」と100円玉を渡し、それさえも巻き上げたりする。悪い人ではないのだが。



聖役 冬馬由美さんから

——作品全体の印象は?

冬馬 時代を超えた壮大なドラマ。

——演じられたキャラクターの印象は?

冬馬 冷戦沈着で妹想いのお姉さん。

——制作サイド (Key) からはどんな指示を受けましたか?

冬馬 内緒♡

——聖さんの視点から見て、佳乃はどんな妹だと思いますか?

冬馬 仔犬 (マルチーズかヨークシャテリア)。……そのころは?

世話が焼けて、大変だけれど、じつは精神面では逆に支えになっている……自分が思っている以上に癒されている存在ですね。



星を見る少女

美凧は学校で天文部の部長をしている。
ある時、美凧がこんなことを聞いてきた。

美凧「…きらきらの星…好きですか？」

嫌いじゃない……と答えると、

美凧「オッケー」

という答え。オッケーって何が。

美凧「…天文部入部を許可します」

“許可”って……そもそも希望していないんだけど……。と、こんな感じていつもマイペースな彼女。でも、これも彼女なりの考えがあつてのことらしい。

美凧「…気がむいたら…夜空を見て」

星を見るのが好きな美凧。時々、その姿が流れ星のように、はかなげに見える。



【美凧】「…男の人も…きれいなものは好き」



【美凧】「…仲良し？」



仲良く首を振るクラスメイトたち。

ついに
遠野美凧役の
声優が決定！

●遠野美凧●
柚木涼香

遠野美凧



「……元気、でた？」



【みちる】「わっ…」

理由なき敵視

みちる「バカにすんなあ！」

不意にみちるの姿が視界から消える。次の瞬間、みぞおちに低い位置から浮き上がるような高角度の蹴りが決まった。「ぐはっ」。往人がうすくまる。どういうわけか、みちるはいつもこんな感じで往人を敵視しているのだ。身に覚えはないのだが……。



はちんつ。

みちる

「んにゅ、みちると美凧
の声優さんのメッセー
ジは次回で紹介するよ」





永遠の挑戦者

リュウ



緋炎の昇龍

ケン

44

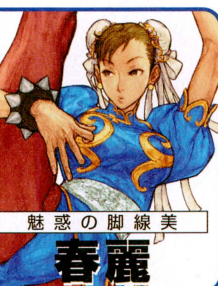
この秋、ドリーム

人の出場選



音速の両断

ガイル



魅惑の脚線美

春麗



今回の第二報では、登場キャラクター、そしてゲームシステムのほぼ全容が判明した。フリーレシオで、6つのグループで、そして44人のキャラクターで戦う本作。その戦いは、まさに無限の可能性を秘めているのだ。

CAPCOM SIDE



野生の咆哮

ブランカ



豪快スモウパワー

E.本田



ヨーガの奇跡

ダルシム



赤きサイクロン

ザンギエフ



人間兵器

キャミイ



スーパー女子高生

さくら



狂える猛牛

M.バイン



仮面の貴公子

バルログ



隻眼の帝王

サガット



戦慄の魔人

ベガ



拳を極めし者

豪鬼



闇の女王

モリガン



風雲の白龍

ユン



特攻くのいち

マキ



謎の風紀委員

恭介



双棍の決闘士

イーグル



単身戒厳令

ロレント



無頼独走

ダン

マッチに臨む 手が勢ぞろいした!!

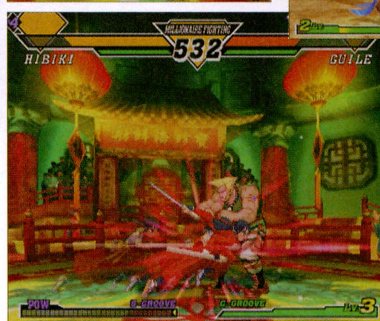
今作に登場するキャラクターは、今回で初公開となる新キャラクターを含めた44人。これらに加え、従来のグルーブ、レシオの概念をさらに進化させた新システムが導入される。同じキャラクターを使っても、その組み合わせは途方もないものになり、戦略性も高まってくるはずだ。

6種類用意された
「グルーブセレクト」



大きく変更された
「レシオシステム」

DC
ドリームキャスト
特報
完成度: ? %



同じキャラを使っても、レシオとグルーブにより24ものバリエーションが存在する。チーム構成まで考えると、途方もない組み合わせになる。

新キャラクター!
続々登場!!



駆け上がる紅蓮
京



復讐の紫炎
庵



閃光の美学
紅丸



ワイルドウルフ
テリー

| GAME DATA | | | |
|---|---------------|------|----|
| ●カプコン●今秋発売予定 | | | |
| ●価格未定 | | | |
| 1人 | 1枚 | 1~2人 | 2人 |
| 未定 | | | |
| ACT (対戦格闘) | | | |
| ホームページアドレス http://www.capcom.co.jp/ | | | |
| 対応等 | | | |
| 未定 | | | |
| アーケード版 | アーケード版稼働時期未定。 | | |

SNK SIDE



無敵の龍
リウ



渾身の正道
キム



妖艶なる舞踏
舞



逆転よゆうッチ
ユリ



蹴撃の麗人
キング



暴走トレイン
ライデン



蟲惑の裁断
バイス



私刑執行人
山崎



虐殺の交響曲
ルガー



悪のカリスマ
ギース



大自然の使徒
ナコルル



無双の剣豪
霸王丸



たたかうアイドル
アテナ



武芸一徹
藤堂竜白



NEW!!
鵬ほう翼の血統
T.ハーク



NEW!!
純血の太刀筋
響



NEW!!
愉快ツークイ大破壊
チャック



NEW!!
渦巻く熱風
ジョー

NEW SYSTEM 1

“ブロックング”に“怒り爆発” 歴代2D格闘システムの融合

今度の「グルーヴセレクト」は6種類からセレクト!

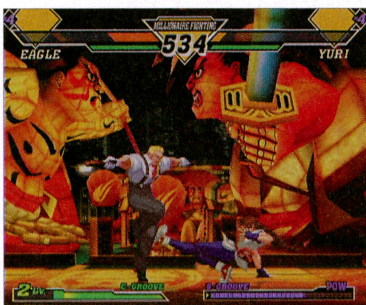
グルーヴとは、ゲーム開始時に選ぶ、自キャラクターに適用されるシステムのことで、前作ではカプコン、SNKを代表する2つのグルーヴを選択できた。今作では、それがさらに細分化され、両社の歴代2D格闘ゲームから取り入れた3つのグルーヴ、計6種類から選択する形となる。無論、対戦相手(CPU)も個別にグルーヴを選ぶので、相手のグルーヴに合わせた対策など必要になるだろう。



グルーヴは、ときに戦いのスタンスすら変化させることもあるだろう。

C 3段階のゲージ活用! G-GROOVE

前作のカプコングルーヴによく似たタイプのグルーヴで、3段階に攻撃力がアップする「スーパーコンボレベルゲージ」が採用されるスタンダードタイプ。



前作と同じく、ゲージの上昇により基本攻撃力の上昇があるなら、安定感の高い戦術が可能になりそう。

A 超絶連続技が熱い! A-GROOVE

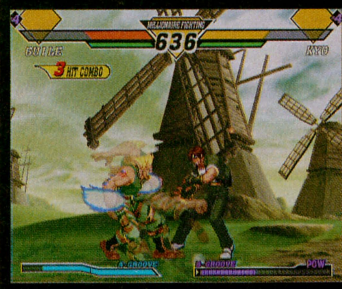
「ストリートファイターZERO2」で初登場した「オリジナルコンボゲージシステム」を採用。通常技と通常必殺技による、強烈な連続技をたたき込める。



「ストZERO2」では、発動直後の無敵を利用し、飛び込みや対空などあらゆる面で活用できたシステムだ。

謎の存在・サブシステムも

今回は明らかにされなかったが、6つのグルーヴには、サブシステムと呼ばれる細かいシステムが振り分けられている。これらについては、次回に詳細を説明できるはずだ。



サブシステム自体はどんなものか断定できないが、その用法によりグルーヴを選択することが重要となりそう。

K.O.直前の底力を見せる! S-GROOVE

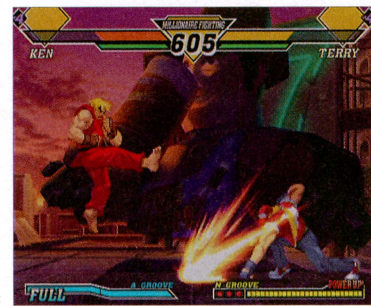
前作のSNKグルーヴとほぼ同様のシステムを採用。パワーをためたり、体力値が低くなると超必殺技が使える「エクストラゲージシステム」で、ピンチに強い。



体力値が赤く点滅すると、超必殺技が使い放題に。また、同時にゲージをためると、超必殺技がMAX化する。

「パワーMAX」で大逆転!? N-GROOVE

「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」からの登場となるグルーヴ。ためたパワーをストックできる「アドヴァンストパワーゲージシステム」が使える。



「パワーMAX」を発動すれば攻撃力が上昇し、さらにMAX超必殺技が使える。瞬発力の高さが魅力。

CAPCOM SIDE

単身戒厳令

ロレント

武器・トラップのエキスパート

「ファイナルファイト」で初登場し、「ストリートファイターZERO」シリーズにも登場した軍人氣質の男。

棒術の達人で、リーチの長い攻撃やトリッキーな動きを得意とする。

手榴弾をばらまくスーパーコンボを持つ。

SNK SIDE

鵬翼の血統

ロック

「餓狼 MARK OF THE WOLVES」の主人公格で、父親のギースと育ての親であるテリー、両方の技を継承している。

また1人女性プレイヤーに支持を得そうなキャラが参戦したといえるだろう。

オリジナル技も持つが、多くはギース、またはテリーから受け継いだ技が多いようだ。

ギースの血とテリーの技を受け継ぐ者

NEW
SYSTEM 2

好みのキャラで勝利をつかめ!

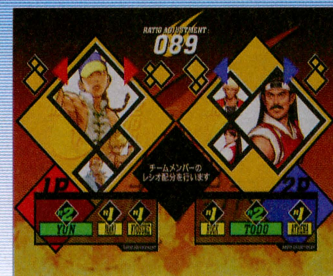
新たな戦略を生む「フリーレシオシステム」

RATIO(レシオ)とは?

“レシオ”とは、簡単にいうとキャラクターの「強さ」のことで、攻撃力、防御力の高さを示している。前作では、キャラクターごとに固有のレシオが存在(全キャラ統一するモードもある)し、その合計が4ポイントになるようにチームを組むルールだった。しかし、今作ではその「レシオ」が「フリー」。つまり、キャラクターに対して自由にレシオを配分できるシステムに変更されている。

4ポイントのレシオ振り分けの戦略

チームが組める人数は1~3人。これを決定したら、次にレシオを振り分ける。レシオはチームごとに総計が決まっており、その中から各キャラクターにレシオを割り振っていく形式。つまり、一見すると小人数のチーム編成は不利ようだが、それだけ1キャラクターあたりに使えるレシオが増加するので少数精鋭になる。もちろん、多数で互いを補うのも有効な選択となるだろう。



前作ではレシオの配分によって1人から4人で戦うことになったが、今作ではそれらを自由に選べる。

P 攻撃的防御「ブロッキング」!
-GROOVE

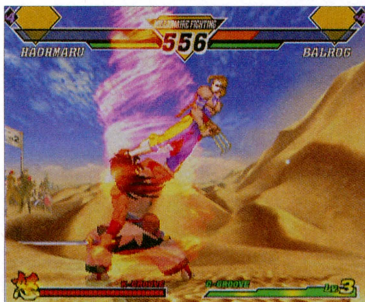
Pグルーヴは「ストリートファイターⅢ」ゆずりの、「ブロッキング」が可能。相手の攻撃を受け流し、反撃に転じられる上級者向けの防御スキルに期待。



ブロッキング後は反撃のチャンス。また、レベル3のスーパーコンボが放てる「スーパーコンボゲージシステム」も搭載。

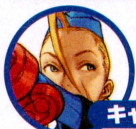







K “サムライ”ゆずりの「怒り爆発」!
-GROOVE

「怒り爆発」によって攻撃力をアップさせる「怒りゲージシステム」と、攻撃を無効化させる「ジャストディフェンスシステム」による攻防が特徴的なグルーヴ。



「サムライスピリッツ」と「餓狼MARK OF THE WOLVES」のシステムが混在したグルーヴだ。

こんなレシオ振り分けが考えられる!

| | |
|---|--|
| 1人チーム  4 RATIO キャミィ | 3人チーム  2 RATIO 覇王丸  1 RATIO ペガ  1 RATIO ルガル |
| 2人チーム①  3 RATIO リュウ  1 RATIO ロック | 2人チーム②  2 RATIO 響  2 RATIO さくら |

前作ではレシオ差に泣かされたキャラクターも、今作なら1人に絞って主戦力にしたり、バランスを重視した2~3人チームの構成も可能。また、キャラ性能による弱点をカバーするために3人チームにするなど、キャラクター選択から戦略性が高まる。

双棍の決闘士

イーグル

元祖・格闘紳士14年ぶりの復活!

2D格闘の元祖「ストリートファイター」に登場。クォータースタッフと呼ばれる棒術を使う用心棒。



必殺技はなかった彼だが、得意の棍を使った回転攻撃は健在のようだ。

CAPCOM SIDE



純血の太刀筋

響 (ひびき)

第三の剣客は居合いの名士

「幕末浪漫第二幕 月華の剣士」に登場した剣士の少女。居合い斬りの鋭い攻撃が武器だ。

総じて出が速く、戻りの遅い技が多いキャラだった。



ナコルル、覇王丸に続き、刀を使うキャラクターの登場は3人目となる。

SNK SIDE



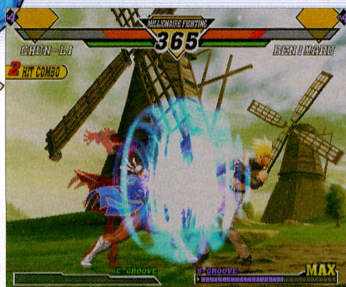
潜在奥義「死を恐れぬ心也」が炸裂!?



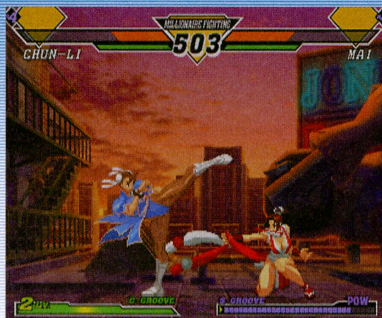
魅力的なキャラクターも続々登場!!

SCOOP!! ストリートファイター 春麗が「SFⅢ3rd」仕様に大変身!!

前回の記事では紹介できなかった春麗だが、もちろん本作に登場することが今回判明。ただし、今回登場するのは「ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE」に登場したバージョン。鳳翼扇など、これまではない必殺技を備え、通常技のパターンも大きく変化している。



百烈脚や気功拳など、従来の必殺技も持っているが、全体的に大きく変わっている。



当てる敵を引き込む多段ヒット技の気功掌。技の性能も「SFⅢ3rd」仕様になる?



技の使い勝手は変わったが、中距離戦が得意なスปีド型のキャラだ。

魅惑の脚線美

CAPCOM SIDE

春麗

「ストリートファイターⅡ」から登場する、カプコン2D格闘の女王。ファイトからも離れ、設定年齢では30を超える彼女だが、その脚線美から繰り出される蹴りは、より鋭さと重さを増したようだ。

「SFⅢ3rd」春麗とどこが違うの?

「SFⅢ3rd」の春麗は、これまでの比較的素直な攻撃法を持つものと違い、それぞれが独特な使い方を持つ、使い勝手よりも実用性を重視した技が目立つキャラだ。

なにより変わったのは年齢なのかも……?



愉快ツーカイ大破壊

SNK SIDE

チャン

2人がかりでヒキョーにいくぜ!?

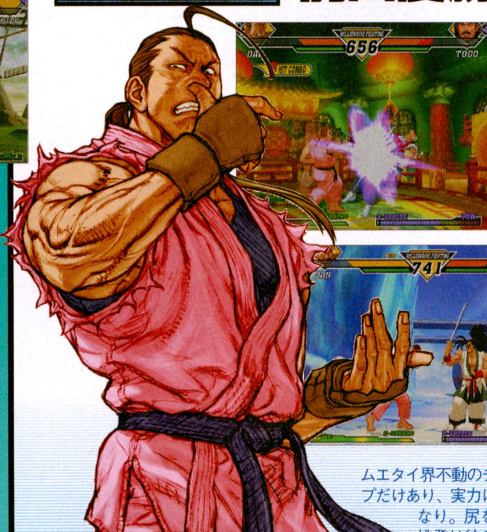
「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズで活躍したチャンとチョイの悪役2人組も、本大会に参戦。鉄球による豪快な技を持つチャンと、素早い身のこなしが武器のチョイ。2人のコンビネーションで敵なし……か!?

普段はチャンの巨体に隠れているが、技を繰り出すときにはチョイが前に出ることも。



SCOOP!?

前回優勝のあのコンビも……



CAPCOM SIDE

無頼独走

ダン

初登場は「ストリートファイターZERO」で、父の仇であるサガットを倒すために戦っていたはずが……!?

「CAPCOM VS. SNK PRO」で姿を現したダンとジョーは、今作でもデフォルトキャラとして参戦することが決定。相変わらず優勝を目指して戦うようだが、強敵の増えた本大会で、どこまで戦えるのか、期待……かな?

挑発も彼にとっではスパーコンボ級の技?

ムエタイ界不動のチャンプだけあり、実力はそれなり。尻を出す挑発は彼のトレードマーク!?



SNK SIDE

渦巻く熱風

ジョー

SNKの2D格闘の元祖「餓狼伝説」の主人公だが、いつしか能天気なお笑い系キャラに。自称「嵐を呼ぶ男」。

この夢の大会の勝者はいったいだれか!?! この秋の開催を待て!!

強敵、現ル!!

D C 特報
完成度:100%

「PRO」では初めから隠しキャラクターが使用できるのがウリの1つだが、対CPU戦で彼らに乱入されたことはないだろうか？ そこで今回は5人の乱入キャラの出現条件を紹介。乱入されるためのワンポイントも併せてお届けしよう。新たに描き下ろされたキャライラストにも注目！

大自然の使徒

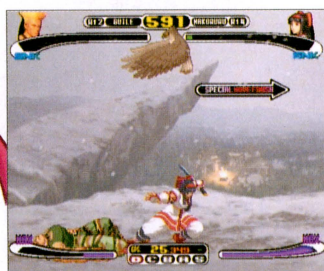


ナコルル

ナコルル乱入条件

アーケードorベアマッチモードで3チーム目との対戦終了時までに、GPSが60以上かつ、スーパーコンボフィニッシュを4回以上。

選択クルーウがSNKクルーウ時に登場。CPUの操る素早い動きは凶悪。



ナコルルが乱入するには、SNKクルーウを選択すること。

ツキノ
オロチノ
チニクル
ファイオリ

ツキノオロチノチニクルファイオリ乱入条件

ナコルルと同じ条件を満たしたあと、1/4の確率で乱入してくる。



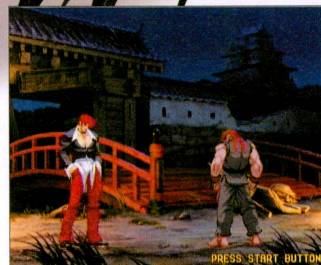
闇の女王

モリガン



モリガン乱入条件

アーケードorベアマッチモードで3チーム目との対戦終了時までに、GPSが60以上かつ、スーパーコンボフィニッシュを4回以上。



殺意の波動に目覚めたリュウ乱入条件

モリガンと同じ条件を満たしたあと、1/4の確率で乱入してくる。

殺意の波動に目覚めたリュウ



モリガンと対戦するには、CAPCOMクルーウで。

ゴウキ

拳を極めし者

ゴウキ乱入条件

アーケードorベアマッチモードで5チーム目の対戦が終わるまでに、GPSを85以上にすると最終ステージに登場。

「スバロX」よろしく、ベガを手刀で一刀両断して登場する豪鬼。



乱入キャラワンポイント① 出現は4戦目

ゴウキ以外のキャラは、3戦目終了時、条件を満たしていると乱入してくる。それまでに、条件を満たしておくように戦おう。

乱入キャラワンポイント② GPSの稼げ方

乱入条件にGPSが必要な場合は、通常の対戦時にスーパーコンボや超必殺技でとどめを刺すようにすること。GPSが大幅に増えるのだ。

乱入キャラワンポイント③ 最後の手段はゲージMAXのスーパーコンボ

どうしても、乱入キャラを出現させることができない人は、オプションでコンボゲージをMAXにしてプレイしよう。つねにスーパーコンボをねらえるぞ。

物語の完結へ向けて……12人の鬼神



第15話 「ガブリ族抹殺計画」

普段は温厚なはずのガブリ族。彼らが、ラボルの村近辺で人を襲っているという情報をもとに、幻の聖騎士団の一員であるギギが討伐に向かう、というのが「第15話」の物語の始まり。彼女は山道でガブリと出会い、落石の罠に巻

き込まれてしまう。一方、事件を聞いた「運命の大地」のメンバー、エリシンとソフィも真偽を確かめるために調査に乗り出す……。

すでに覚醒しているが、仲間にならないギギ。彼女についての、本格的なエピソードになりそうだ。

① 聖騎士団の司令

空中戦艦ゼネスに降臨した神の子、ゼノンとラミイに命令され、キスカとともにガブリ抹殺を命じられるギギ。まずはラボルの村へと調査に向かうが……。



ゼノンはガブリの狂暴化を、相次ぐ鬼神の魂の目覚めにより、ラーズンの復活を予感していることと言うが、本当だろうか？

② 人を襲うガブリたち

村人の話では、ガブリが人を襲い、命まで奪うという。彼らの退治を依頼されて向かったボックの山道へ。途中で同行した親子とともに山賊ガブリに会うが、落石の罠にはまってしまふ。

聖騎士団の力なら染勝の相手だが、不覚を取ってしまう。



悪さはしても、人殺しをするとは思えないガブリに、いったいどんな異変が起きているのだろうか？

ガブリたちにいったい何が？

③ ゴメスたちは……

同じ頃にガブリの異変を聞きつけた「運命の大地」のメンバーたちもまた、信じられないばかりに調査に乗り出す。奇しくも同じ目的で動く2つの勢力。その行く先は……？



ギギたちの跡を追う形で調査を行う2人。山賊ガブリに到達するのにも時間の問題だろう。



「第6巻」のカギを握る少女 ギギ

鬼神の力に目覚めているながらも、敵対する幻の聖騎士団に属する少女。「第15話」「第16話」では、中心的な人物となりそうだ。



プレイヤーがギギに触れるのは、今回が初めてとなる。

CHECK!! 幻の聖騎士団と神の子

幻の聖騎士団の拠点となっている空中戦艦ゼネスに降臨した2つの光。彼らこそが、全能の神ダイオスが遣わせた神の子。キスカとともに、ギギは命に預かることに。



ギギに言い渡されるのは一方的な命令。聖騎士団は、そこに疑問を持つことも許されない。



隔月刊で発売され続けた連作RPGも、次作でついに「第6巻」を迎える。その内容は「第3巻」に続いて、長編物語を含む2話構成のエピソードとなる。ついにそろった神と悪魔の軍勢。いよいよ、終局に向けての物語が語られる――。



NEW!!

ドラマガ特報

完成度：90%

| GAME DATA | | | |
|---|-------|--------|---------|
| ●カプコン●8月8日発売予定 | | | |
| ●2,800円(120ポイント) | | | |
| ジャンル | 1 | 1 | 16 |
| RPG (連作ユニットRPG) | | | |
| ホームページアドレス | | | |
| http://www.4.capcom.co.jp/eldorado/ | | | |
| 対応等 | | | |
| VGA | データ通信 | ネットワーク | インターネット |
| 第1巻、第2巻、第3巻、第4巻、第5巻：発売中、第7巻：10月10日発売予定。 | | | |

の魂に目覚める者たちがついに集結!



第16話

「12人の鬼神たち」

この物語は、タイトルにあるように、12人の鬼神の魂に目覚めた者たちが総出演する長編シナリオとなるようだ。「12人の鬼神がそろそろ、大悪魔ラージンが復活する」という伝説があるが、もちろんそれを神の軍勢が許すはず

がない。幻の聖騎士団による、本格的な鬼神狩りが始まる。神と悪魔、激突する2つの勢力。勝つのは神か悪魔か……いよいよ物語は佳境へと突入する。その中で、ギギ、そしてその他の鬼神の魂に目覚めた者たちの運命とは……!?

聖騎士団が鬼神狩りを開始!

神の子ゼノンとラミイの司令のもと、ついに幻の聖騎士団による鬼神狩りが始まる。その最初の標的に選ばれたのは、聖騎士にして鬼神の魂を持つギギ。そして、その命を受けたのは、騎士団長であり、彼女の父親であるライアスだったのだ……。

騎士団長の矛先は……



父の思いと、信仰と騎士団長の責任という葛藤のなか、父は娘に剣を向ける。

悲しき親子対決



クライマックスに向けての戦いが始まる!

もちろん、鬼神の魂に目覚める者たちも、ただ滅びを待つわけではないだろう。クライマックスを予感させる、さまざまな場所での冒険が彼らを待っているようだ。



CHECK!!

ゼニー稼ぎにカードゲーム登場!!

各巻で追加されているオリジナル要素。今回は「第16話」の途中に、カードゲームが登場するようだ。ゲームは火、水、樹の3種類のカードを使い、2つの山にあるカードをめくり、強い属性のカードを出せば勝ち、出せなければ負けとなる。

勝敗は属性で決定!



下に見える2つの山のどちらから、上のカードに勝てる属性のカードを引けば勝ち。



1回勝つごとに資金が2倍に。何度もトライして多額の資金を手に入れたいところ。

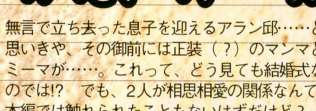
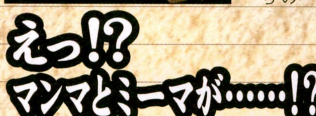
一方、「運命の大地」のメンバーにも異変が!?

聖騎士団との衝突のなか、鬼神の魂を持つ者たちは、さまざまな舞台で自分の運命に再び向き合うことになる。過去との決別が、それとも、来たるべき神との戦いの準備なのかはわからないが、シリーズをプレイしている人には気になる画面が多いはずだ。

苦悩するゴメス



ベタ惚れエリシン



えっ!? マンマとミーマが……!?

無言で立ち去った息子を迎えるアラン邸……と思いきや、その御前には正装(?)のマンマとミーマが……。これって、どう見ても結婚式なのでは!? でも、2人が相思相愛の関係なんて、本編では触れられたこともないはずだけど?



神と悪魔の戦いが始まる……その先に待つ運命は、誰にもわからない……!!



「第5巻」を遊び尽くすためのお得情報満載!



- カプコン●発売中(6月6日発売)
- RPG(連作ユニットRPG)
- 2,800円(120ポイント)
- ディスク1枚●1人プレイ
- VM使用ブロック数: 16ブロック
- ホームページアドレス <http://www4.capcom.co.jp/eldorado/>
- VGA、通信、キーボード対応

「第5巻」の情報に続き、「第5巻」の攻略情報をサポート。各巻おなじみの隠し拠点や隠しボスモンスター、そしてエピソードごとに込められた要素など、発売2週後になった今だから明かせる6つの隠し要素を、余すところなくお伝えしよう。

「第5巻」に秘められた6つの隠し要素を大公開!

SECRET1 各マップの隠し拠点

隠し拠点は各話に1つずつある。「第12話」に登場する「ゲーマーズ」で手に入る「ダブルジェム」は、戦闘後に入手する魔晶石の数を倍にする効果があるぞ!



忘れられた土地(第13話)



忘れられた土地(第14話)



SECRET4 2週目以降のメンバーの居所(12話)

「第12話」の2週目以降のプレイでは、1週目とは違う場所にメンバーが登場する。その居場所は右のリストにあるとおり。イベントの微妙な変化を楽しもう。

| メンバー | 居所 |
|------|---------------|
| ゴメス | 変化なし |
| カナン | 教会の中 |
| ラディア | アボガード邸前の草むらの中 |
| エリシ | 酒場の屋根の上 |
| アイン | ラドナ鉱山入口の左上あたり |
| マンマ | 井戸の右下の木の陰 |
| パメラ | 教会側の町の出入り口 |
| ミーマ | 酒場の裏の、民家の屋根の上 |



SECRET5 フェザードの森の隠し宝箱(第13話)

フェザードの森の出口までのパターンは1通りだが、じつはそれ以外に、下の順路どおりに歩けば、隠し宝箱のある場所へ行ける。ちなみに、STARTとは拠点に入ったときのスタート地点。宝箱の中は「気絶の護符」。上に行くと、戻される先となる。「オーガストーン」もここにある。



宝箱までの順路 START→上→右→下→下→左→右

SECRET6 町での評判を上げる(下げる)方法(第14話)

気球を手に入れてからラドナの町に戻ると、町での評判を変えるイベントが追加される。ただし、評判が最高になると上がるイベントは発生せず、最悪の場合は下がるイベントは発生しない。ちなみに、売り値も評判に反映されるので、ものを売りたいなら下げるのも手だが、下げ過ぎには注意。

評判が最悪だと……



| 行動 | 評判 |
|--------------------|-----------------|
| 霊媒師に母親を降霊してもら | 上がる |
| 町長のキャンペーンの誘いを引き受ける | 下がる |
| ラクガキしている子供に話しかける | 怒る→上がる、それ以外→下がる |
| 酔っぱらいのすすめる酒をもらう | 下がる |
| おばあさんの入れ歯を見つけて渡す | 上がる |

SECRET2 火のエLEMENTとバトル

「第3巻」「第4巻」で樹、水と来ていたので、探した人もいるだろう。火のエLEMENTはソフィが「運命の大地」の仲間と合流後、ラドナ鉱山1Fに開通した新しい通路の先。この部屋で「アイスリオン」を取ると戦闘になる。やられてもゲームオーバーにはならず、何度でも挑戦できる。



火のエLEMENTを倒すには……

火のエLEMENTと戦う前には、ゲヘナ砂漠のアジャンから「ヒート防」の魔晶石を多めに奪っておき、これで味方の守りを高め、敵の防御力を奪って戦おう。ただし成功率は低めで、何度もかける必要があるので、多めに用意しておこう。

SECRET3 デスルーンドラゴンとバトル

「第14話」、亡霊の町にある亡霊の塔。じつは2週目以降で、ライザの過去帳を読む前なら、この中に入れるのだ。その奥には「第1話」で倒したボスの亡霊、デスルーンドラゴンとの戦いがあったり、ある人物から話を聞けるなどイベントも多い。





メーカーと読者をつなぐ「エルドラドゲート」ファンページ

ガブコン!

GABU-SPIRITS Vol.27

STAFF VOICE ABOUT ELDORADO GATE #27

「エルドラドゲート」千夜一夜

今回は、フラグシップのシナリオ担当、酒井さんに「第15話」について語っていただきます。その内容から、15話の物語を予想してみてくださいね。

「第15話」に込められたテーマとは

とうとう「エルドラドゲート」もクライマックスに近づいてきました。第15話「ガブリ族抹殺計画」は、12人目の仲間ギギが、自らが信じる正義と信念が、もしかしたら間違ってるんじゃないのかと悩むお話です。

これって日常でもよくある話ですよ。人の噂で、「アイツはとにかくヒドイ奴だ」って聞いてたのに、実際に会ってみると全然そんなことなくて、よくよく調べ

みると、噂を流した奴のほうがヒドイ奴だったり……。とにかく、正義とか悪とか、いい人とか悪い人とか、僕を含めて人間は、右か左かすぐ決め付けたがるわけですが、それってどうなのかな……。なんて、哲学的(?)なテーマも込められているわけです。第15話には。というか、それこそが「エルドラドゲート」のテーマの1つなんですからね。(酒井)

ガブリ族への疑惑



小鬼のような外見と、なんでも噛みつく習性から、ガブリ族が人々に恐れられているのもたしか。しかし、ラドナ地方のガブリたちは、人殺しから強盗まで働く、悪質なものとウワサされる……。その正体はたして?

ダウンロードデータ最新情報!

じめじめとした梅雨の季節。でも、こうしてプレイヤーが四季を感じながらプレイできるRPGというもの「エル」ならではの。そして季節といえば、ダウンロードデータ配信も見逃さない!!

- カブコン
- 第1巻:発売中、第2巻:発売中、第3巻:発売中
- 第4巻:発売中、第5巻:発売中
- 第6巻:2001年8月8日発売予定
- 第7巻:2001年10月10日発売予定
- RPG(連作ユニットRPG)
- 各2,800円(120ポイント)
- VGA、通信、キーボード対応

ホームページアドレス
http://www4.capcom.co.jp/eldorado/

今夜の語り人

NAOYUKI SAKAI

酒井直行 (株) フラグシップ

現在、「火曜サスペンス劇場」や「百獣戦隊ガオレンジャー」を書いたりする。かと思えば、(株)ホルテジ提供の携帯電話用インタノベルゲームも執筆、ジュブナイル小説雑誌には小説も連載中。

宴の語り

●私がプレイしているのを見ていただけ娘が、ついにプレイしました! ……しかし、母娘ともども、「第3巻」の「ヤサカのカード」とオーガストーンが見つかりません。もう5周もしたのですが……「もしかしたら、うちのソフトだけこの3つが欠けているのでは?」と疑いたくなる今日このごろです。P.S. キューボン登場しないかな……。

◎「ヤサカのカード」は「第7話」のサンゴ島、あるサンゴを調べると見つかります。あとは親子で手を組んで探してみてくださいね。

神奈川県・春緋(10Z)

ダウンロードデータ情報!!

「第11弾! 強力! 絶効果つき武具セール!」

いよいよダウンロードデータも第11弾。今回のラインナップは、前回とは違って変わって、気絶効果のついた実戦的な武器のデータ。各属性がすべて取りそろえられていることはもちろん、食べ物系を除きすべてのカテゴリーの武具が取りそろえられているので、主戦力でないキャラクターの武装などに使うと強力だ。

次回ダウンロードデータは
7/7七夕の日に配信!

合成に使うには……

気絶効果はついているけど、それ以外の性能は微妙に劣るものが多い今回のダウンロードデータ。それでは、これを元にして合成してみれば……と思う人もいるかもしれないけど、残念ながら絶効果は合成に引き継がれない。しかも、防具の能力は「第5巻」をプレイするうえで最低限のレベルなので、実戦投入には注意しよう。



ただし、もともと攻撃力の期待できない「カブコン」や「ミミ」は、絶効果付きの武器は心強いはず。

GABCOM! アートギャラリー

「第6巻」の情報も公開され、いよいよ12人の鬼神の魂に目覚めるものたちが集結することに。当コーナーでも、12人のメンバー(それ以外も)のイラスト待ってます。そうそう、夏をテーマにしたイラストも大募集中です!

宮城県・KAZ丸(10Z)



いよいよ「第6巻」ではギギが仲間になりそうな予感。聖騎士団出身の実力は、ゴメスたちにも頼もしいはず。

結果はどうあれ、女の子たちがお菓子を作る姿は微笑ましいものです。でも、このあとキツチンは大惨事に……!?



石川県・桃路ビオス(10Z)

埼玉県・おくは乱舞(10Z)& 神奈川県・ユニユニモレ(10Z)



合房イラスト再び! 2人ともゴメスとリリンのように仲が長い(この2人は……)のでしょね。



パールの悲劇が、今度はギギに襲いかかることに。聖騎士に生まれた運命とは、かくも残酷なものなのか。

埼玉県・YUKITO(10Z)

はがき、ぼしゅう! がぶ〜

当コーナーでは、みなさんからのイラスト、質問、要望など、「エルドラドゲート」に関するさまざまなお便りをお待ちしています。掲載者には、内容やタイミング、気まぐれ(!?)でゼニーを贈ります。そして100ゼニーに到達した方にはプレゼント(レアグッズを予定)を進呈します。ハガキに住所、氏名を書いて、右のあて先までどんどん送って、がぶ〜!

あて先

〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリマガ編集部「ガブコン!」係

新たな“餓狼伝説”が始まる——



超必殺技も当然健在!! 画面下のゲージがS、Pと表示されているときだけ、それぞれ対応した超必殺技が使用できる。Pゲージのときは一発逆転のチャンス!! Sゲージのときよりも強力な超必殺技が使用可能。ヒットさせるとド派手な演出が!!

SYSTEM システム

新システムの追加により戦略性がアップ!

本作最大の特徴である2つの新システム。ジャストディフェンスシステムは、相手の攻撃が当たる瞬間にガードするとガード硬直が短くなるだけでなく、技の本来のダメージに応じて体力が回復するもの。またT.O.P.システムは、キャラセレクトの段階で設定した範囲内まで体力値が減ると発動、攻撃力がアップするだけでなく、体力が少しずつ回復し、T.O.P.アタックと呼ばれる特殊な技が使用できるようになるもの。

ジャストディフェンス



攻撃が当たる瞬間にガードすると、ジャストディフェンスとなる。ここで素早く必殺技を入力すると即反撃できる。

T.O.P.システム



体力ゲージを包む白いバーの範囲だけがT.O.P.エリアだ。

餓狼 MARK OF THE WOLVES

NEW!!

ドリームガ特報

DC ドリームキャスト

完成度: ? %

GAME DATA

●SNK●9月発売予定

●5,800円(予定)

1 1-2 未定

ACT (対戦格闘)

ホームページアドレス

<http://www.neogeo.co.jp/>

対応等

VGA

対応するデバイス

対応するプラットフォーム

この春のゲームショウで突然DCへの移植が発表された「餓狼 MARK OF THE WOLVES」。いよいよその全ぼうが見えてきたぞ。今回は、初公開となるDC版の写真を交えながら、本作の特徴的なシステムと登場キャラクターを紹介していこう。このDC版はアニメーションパターンのカットは一切ないアーケード版の完全移植となるという。またオリジナル要素として、本作関連のイラストをすべて収録したアートギャラリーモードの搭載が決定している。2001年9月、新たな“餓狼伝説”が始まる——。

CHARACTER

キャラクター

過去に登場したキャラクターは、テリー以外はすべて新キャラ。しかし以前登場したキャラの息子であったり、弟子であったりと、「キング・オブ・ファイターズ」という大会に少なからず因縁を持つ者ばかりとなっている。この因縁に関しては設定上だけでなく、プレイ中にも対戦前のデモシーンや勝ちゼリフなどで垣間見ることができる。

テリーVSロックの対戦前デモ。このようにシーンがゲーム中にちりばめられている。



ロック・ハワード

ギース・ハワードの息子でテリーに育てられた青年。亡き母の情報を求めて大会に出場。



マルコ・ロドリゲス

極限流カラテのブラジル支部師範。かつてリョウ・サカザキに大敗し、極限流に入門。



キム・ドンファン

キム・カップンの長男だが、父とは違い気ままに自分勝手。テコンドーの腕は天才的。



キム・ジェフン

キム・カップンの次男で、兄とは逆に真直な青年。惜しめない努力で高みを目指す。



双葉ほたる

不幸にめぐず明るく振る舞うけなげな少女。母の死後、行方不明の兄を捜し続けている。



フリーマン

勝負には興味なく、命のやりとりが好きな男。警察や裏社会の組織にマークされている。



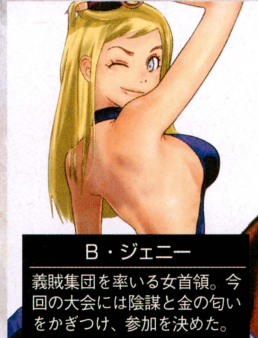
牙刀

母を死に追いやった父を倒すために、究極の拳法を求めて旅を続ける青年。



北斗丸

山奥で不知火流を修行中のことも忍者。修行の成果を試すため師匠に内緒で大会に参加。



B・ジェニー

義賊集団を率いる女首領。今回の大会には陰謀と金の匂いをかぎつけ、参加を決めた。



グリフォンマスク

かつてはプロレス界の英雄だったが、正体不明の男に敗れて以来リングを離れていた。



ケビン・ライアン

特殊部隊上りの警官。親友を殺した犯人の情報を得るために今回の大会に出場する。



グラント

まったく正体のわからない魔人。大会の主催者、カインとは盟友関係にあるらしい。



カイン・R・ハインライン

今回の主催者。かつてのサウスタウンの主、ギース・ハワードに似ていると言われている。



テリー・ボガード

前大会の優勝者。ギースとの決着がついたあとは、ロックとともに各地を巡っていた。

あの「カードファイターズ」がパワーアップして帰ってきた!!

SNK VS. CAPCOM カードファイターズ2 EXPAND EDITION

SNK、CAPCOMの人気キャラクターをモチーフにしたカードを使って1対1で勝負するカードゲームの第2弾が登場。今回は攻撃用のキャラカード、ブレイヤーの攻撃を補助するアクション

カードのほか、相手の攻撃時に使えるリアクションカードを追加し、戦略性が大幅にアップ。カード総数も全424枚と、前作から120枚以上追加。レアカードもあるというから、見逃さないぞ!

描き下ろしのカードが
続々登場!!



手札となるデッキは50枚。新カードを入手したら組替えで強いデッキを作成。

キャラカードは新キャラ追加のほか、旧カードのイラストをリファイン。



●SNK●9月発売予定●
4,500円(予定)●デジタルカードゲーム●ネオジオポケットカラー専用●通信ケーブル対応



ストーリーモードでは、見下ろし型のマップを移動して対戦相手を探せる。

火焰舞う都市に降りかかる災厄とは!?

ドラマガ
C特報
完成度 90%

発売日が近づいているだけに新たなイベントビジュアルも次々と公開されてきた。そこで今回は意味深げな各場面を眺めながら、本作の秘密に想像をめぐらせてみよう。

因習と近代科学が同居する都市に巻き起こる事件の数々

青森県いざなみ市は、古くは江戸時代に築かれた旧市街と、近代的な建造物が建ち並ぶ新市街とに分かれている。この都市の全域には高度なネットワークが張り巡らされており、それらがスーパーコンピュータ『mea Domina』によって制御されているのが特徴だ。

この近代都市に奇妙な事件が起こり始めたのはごく最近のこと。ネットワークPCの異常、電腦室火災事件、そして人体発火現象……。今、いざなみ市に何が起ころうとしているのだろうか？

目覚め始める秘められし力

目覚め始める秘められし力。彼女が持つ力は、何かが起ころうとしているのか？



天敵対決に生じた一瞬の「間」

きたがわ まなせ
北川 真奈瀬

聖骸高校のシステム監理委員を務める彼女。校内での新旧市民同士の対立をなくすため、生徒会長の滝とは衝突を繰り返している。



湖希が手を握ると主人公の身体が青白い光を放ち始めた！これは湖希の力なのか？



あきむら みずき
秋村 湖希

主人公・研人（けん）の中学時代の同級生。上の写真から推測するに不思議な力を宿しているようだが、姿を消したこととの関係は？

火焰聖母

カエンセイボ
～The Virgin on Megiddo～

GAME DATA

- 広美/スタジオライン
- 7月26日発売●6,800円(360ポイント)

2人 1人 未定

ADV (アドベンチャー)

ホームページアドレス

<http://www.st-line.co.jp/>

対応機



備考



闇を見つめる
そうする
双眸

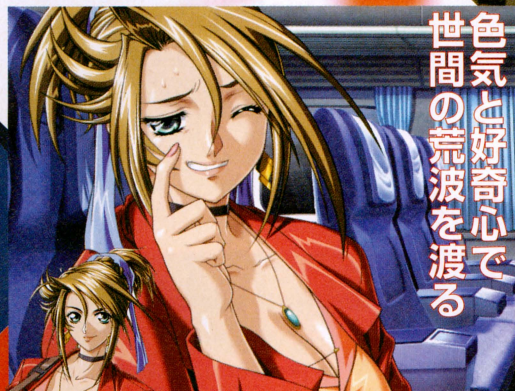
包帯に覆われた顔、瞳に宿る異様な光。この異格の男(?)の正体は不明だが、物語の鍵を握る人物であることに間違いはない。



火焰聖母
~The Virgin on Megiddo~

普段はわりとサバサバした京子も、たまにはこんな女の子らしい一面を見せてくれる。

乙女心、発動!!



色気と好奇心で
世間の荒波を渡る

麗巳は研人の素性を知らず、聖骸骨の情報を追跡して...

かんざき れみ
神崎 麗巳

いざなみ市の取材にやってきたという科学雑誌の敏腕女性記者。なぜか研人の素性を知っているらしく、何かと接触を図ってくる。



みかの きょうこ
三香野 京子

気まぐれでわがままなネコのような女の子。普段は明るい、母親との確執があったりと、家庭環境はあまり恵まれていないようだ。

洞窟から研人に抱えられて脱出する。巴はぼーっとしているのでフォローも大変だ。



姫を助けた2人は身体がもつれてこんな状態に。これも麗巳の作戦の1つなのか?



かりゅういん ともえ
華竜院 巴

いざなみ市の旧日民派を率いる華竜院家の一人娘。おっとりとした性格で、命の危険にさらされてなお動じない大物っぷり(!?)を発揮。

大ピンチを意に介さない
天然お嬢様

System
Check

マルチシナリオタイプの 本格推理ADV

プレイヤーは高校生探偵の蘭堂研人として、いざなみ市に起こる事件を調査していく。途中で選択した行動によって物語の展開が変化していくマルチシナリオタイプのアドベンチャーだ。事件の捜査以外にも、女の子との恋愛要素も盛り込まれているのが特徴で、事件解決と恋愛成就の両立が目的(!?)。



基本的なシステムはオープンボックスなタイプのADVを踏襲。物語の展開に重きを置いたシステム。



捜査中はボリゴンで描かれた3Dフィールドをリアルタイム制で移動するモードもある。

発売日まであと1カ月!!
気になる作品内容は!?

今回取り上げたイベントの中でもっとも気になるのは、やはり湖希関連のイベントだ。湖希が抱えた悩みというのは、特殊な能力のことなのか……? また、謎の包帯男の存在にも注目。いずれにしても、さまざまな怪事件と人間模様が交錯する、奥深いストーリーをたたえた作品となるだろう。



海外馬を倒せ!!

2001年 安田記念
優勝：ブラックホーク

海外からの刺客を抑え込み、ブラックホークが復活激走。「ダビつく2」でも彼のような世界に通用する馬をつくりたい!



海外レースの超絶ライバル!

海外レースに出走するライバル馬たちもデータは最新のものに。海外通の競馬ファンならピンとくるだろうが、不敗神話を築いた“あの名馬”や“早熟の天才”も登場!

刷新された種牡馬データを公開

本年度、産駒としてデビューする新種牡馬たちが、さっそく登場! 内国産の有力ドコロもいるので現役時代を知っているファンならハマること請け合い。今から血統を勉強しておこう!

まだいる!? 新種牡馬予想

ラムタラのように前作でダウンロード配信された種牡馬たちはメンツに加わるだろう。クラシックを賑わしたダンスインザダークの能力に期待!

ラムタラ

| ラムタラ | 父 | 母 |
|-------------------|----------|-------------|
| ラムタラ | サンダー | サンダー |
| 1000万円 | 1800m | 2600m |
| ダート | C | 競走 |
| 通信 | C | 競走 |
| 父 Northern Dancer | Nearctic | Lady Arlene |
| 父 Nijinsky | Natania | Red Power |
| 父 Flamingo Pie | Flamingo | Flamingo |
| 父 Blushing Groom | Blushing | Groom |
| 母 ユニファイト | Runaway | Bride |
| 母 Aweasil | Snow | Knight |
| | Royal | Statute |

いまひとつ成績がパツとしないが、世界的名馬の逆襲はこれからのかも。

レースがスキップ可能

レースシーンがスキップできるようになったので、ゲーム進行が大幅にスピードアップした。下級条件レースは飛ばしてもよし。

月送りでスキップ可能

月送り時、一気に時間を進められるので、一頭入魂の最強馬生産ユーザーにはうれしい。産駒の産み分けがかなりラクになる。

| 中山競馬場 第1R | 出走馬 |
|-----------|-----|
| 1 | ... |
| 2 | ... |
| 3 | ... |
| 4 | ... |
| 5 | ... |
| 6 | ... |
| 7 | ... |
| 8 | ... |
| 9 | ... |
| 10 | ... |

期待馬のレースはじっくり観戦したいものだけど、管理頭数が増えてくると弱い馬のレースは……。そんな要望に応えた英断だ。



気になるのは一気に時間を進めた場合の調教や出走指示。これまでのようにCPU調教師がオートで対応してくれるのだろうか?

「ダビつく2」は時間をムダにしない!!

新馬戦たけなわの今!
競馬ゲームにも新風が



GAME DATA

●セガ●8月9日発売
●6,800円(360ポイント)

1人 1人 182人

SLG (ネットワーク競走馬育成シミュレーション)

ホームページアドレス
<http://www.landho.co.jp/>

対応機
VGA データ ネット
通信 通信 接続

現実の競馬界も春競馬区切りの時期到来!
北海道ではすでに有力新馬たちの激しいバトルが
繰り広げられている。そして今、競馬ゲームの新風も――。
徐々に明らかになる「ダビつく2」の実力を見よ!!

今年度デビューの新種牡馬登場

“あの名牝”も実名で「ダビつく2」へ

種牡馬、繁殖牝馬が全馬実名で登場する「ダビつく2」なら、“あの新種牡馬”“あの世界的名牝”の産駒たちをつくることができる! 今回発表された画面データから、新種牡馬&新繁殖牝馬の顔ぶれを見ていこう。

種牡馬は本年度産駒デビューの世代が登場確定。また、前作のダウンロード種牡馬も登場予定だ。繁殖牝馬は前年度に大活躍した名馬たちの母が登場。世界的名馬の母ならば、ケタ外れの能力が期待できるはずだ!

ドラマガ
C特報

完成度: 70%

産駒がわかる? 世界的名牝たち

| 父 | 母 |
|-------------------|---------------|
| 父 Northern Dancer | Nearctic |
| 父 Shereef Dancer | Natania |
| 父 Sweet Alliance | Sir Teo |
| 父 Protas | Mrs. Peterkin |
| 父 Fall Aspen | Endeavour |
| 父 Chimes Water | Imitation |
| | Sweet |
| | Portage |

| 父 | 母 |
|-------------|-------------|
| 父 Shamard | Never Bend |
| 父 Lashark | Milan Mill |
| 父 Laramie | Right Royal |
| 父 Top Ville | Morone Cam |
| 父 Glidam | High Top |
| 父 Stoyana | Saga Vile |
| | Abbie |
| | Double Lady |
| | Stuka |

| 父 | 母 |
|-------------|-------------|
| 父 Shamard | Never Bend |
| 父 Lashark | Milan Mill |
| 父 Laramie | Right Royal |
| 父 Top Ville | Morone Cam |
| 父 Glidam | High Top |
| 父 Stoyana | Saga Vile |
| | Abbie |
| | Double Lady |
| | Stuka |

昨年度の二冠馬エアジャール(父サンダーサイレンス)の母。今年度不調だが、世界を相手に互角に戦った実績を侮るなけれ。帝王賞に出走予定なのでデータ開眼が注目!

新種牡馬 & 新繁殖牝馬 配合が深い!

耳障りな緊急警報のサイレンが 今日も戦士たちを死地に誘う

RUN=DIM

ランディム アズ ブラックソウル

as Black Soul

| GAME DATA | | | |
|---|---|-------|----|
| ●アイディアファクトリー | | | |
| ●9月6日発売 ●5,800円(300ポイント) | | | |
| プレイ人数 | 1 | プレイ時間 | 38 |
| SLG (シミュレーション) | | | |
| ホームページアドレス http://www.ideaef.co.jp/ | | | |
| 対応等 | | | |
| VGA | | | |
| 備考 | | | |

DC
キャスト
ドリム
キャスト

ドリマガ 特報

完成度: 80%

開発も順調に進み、いよいよゲームの全貌が見え始めた「RUN=DIM」。今回は最初の戦いである第1話の内容をリプレイ形式で追っていく。そこから本作のウリである戦術性の高さを探ってみよう。

第1話

発端

緊急警報!! スクランプル R.B.特殊訓練課出動せよ

Operations CAUTION!!

作戦名: 緊急
出撃日時: 未定
敵機種別: 不明
敵機数: 不明
敵機性能: 不明
勝利条件: 敵全滅
敗北条件: 主力全滅
基地の陥落・機体

フランソワ・ローベル
ウンディーネ社の員に於けるケルビム社の工場への侵入を阻止するが任務です。

敵兵力は近接専用の剣とライフルを装備したR=MD高機動型1機、そして近接専用の大剣とバルカンのみR=MD白兵型1機。こちらの戦力は敵の倍とはいえず、防衛線を突破されたらそれでおしまいだ。

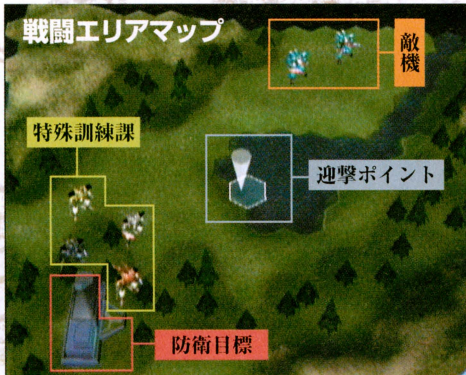
ケルビム社工場地域に侵入した敵勢力を迎撃・排除せよ

ユタカの率いるケルビム社特殊訓練課の活動方針が大幅に方向転換されることになった。R.B.の修理・整備などの費用を、今後はすべて自分たちの作戦活動による報酬でまかなうことになったのだ。戸惑うユタカたちだったが、そんな事情などおかまいなしにスクランブルのサイレンが鳴り響く。ケルビム社の工場地域に、所属不明のR.B.が2機侵入したのだ。

作戦内容

- 侵入した敵機は2機。目的はケルビム社工場の破壊。
- 敵機を破壊・または戦闘不能にして工場を防衛せよ。

戦闘エリアマップ



敵の侵攻ルートから察するに、目標はケルビム社の工場だ。そこで我々は作戦区域中央の湖と森を防衛ラインとしてヤツらを迎え撃つ。地の利を最大限に生かして敵を撃退しろ！



SCENE=01 『全機、迎撃ポイントへ向かって攻撃に備えろ!』

敵の所属は不明だが、攻撃目標がケルビム社の工場であることを考えるとウンディーネ社の者と見て間違いないだろう。この工場はケルビム社にとって重要な戦略拠点。破壊されるわけにはいかない。ユタカたちは当初の作戦どおりに森の迎撃ポイントを目指して移動を開始した。敵に対してこちらは倍の兵力にあたる4機のR.B.を出動させたが、この防衛線を突破されれば、もうあとはない。そのため、なんとしても敵よりも先に森に到着して、迎え撃つ態勢を整えねばならないのだ。



敵の攻撃に備えるため、最短期間で迎撃ポイントへ。高機動型を駆るヒロコが先行して移動を開始



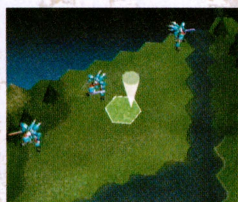
今回の任務はケルビム社からの依頼によるもの。活動経費は打ち切られたが、作戦遂行による報酬は支払ってくれるらしい。今後のことも考えると失敗は絶対に許されない。

SCENE=02 『ジェイムス、キャノン砲で敵の足を止めろ』

1機だけ先行していった敵機に向けて、ジェイムスのキャノン砲が火を吹いた。敵がフォーメーションをとる前に仕留めるためである。



全速で移動中のユタカに通信が入る。どうやら敵の後方に増援が現れたらしい。さらに、敵が森にさしかかっているという情報も入った。もう一刻の猶予もならない。なんとか敵の足を止めるため、遠距離砲戦仕様のR.B.を使用するジェイムスがキャノン砲を放った。

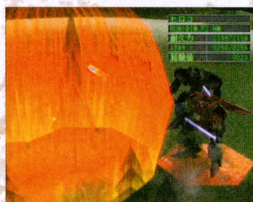


敵の増援が現れ、兵力差は3対4に。それほど有利ではなく、先行している敵機を叩けば……

SCENE=03 『各機用意はいいか? これより掃討戦に移る』



ユタカたちは半包围態勢をとりつつあり、もはや勝敗は決したといえる。あとは被害を最小限に抑えつつ戦ったのだ。



今回はなんとか作戦どおりに戦うことができた。だが、いつもこううまくいくとは限らない。

ジェイムスが放つ後方からの的確な射撃が敵の動きを止め、ユタカたちがそのスキを突いて攻撃する。機体の性能自体はあまり変わらないが、地の利を得た作戦行動と息の合った連携によって優位に戦いを進めていく特殊訓練課の面々。先行気味だったR-MD白兵型がなす術もなく倒れ、続く2機の高機動型も接近す

る前に遠距離射撃によって被害を増やしていく。戦いは完全にユタカたちのペースに。多少の反撃を受けはしたものの、大したダメージもなく、最初の任務は無事に終えることができた。

被攻撃時の行動

| 防 御 | 回 避 | 反 撃 |
|--------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| 防御態勢をとって被害を抑える。敵の攻撃が避けきれない時など。 | 回避行動をとる。成功すれば極小のダメージで済ませられるだろう。 | 敵の攻撃に対して反撃する。敵の耐久力が残り少ない時に使うとよい。 |

敵から攻撃を受けた場合、上に挙げた3つの行動をとることができる。敵との距離や耐久力などの状況に応じて使い分け、戦いを有利に運ぼう。

Operations

| | |
|-------|-------|
| 収入一覧 | |
| 成功報酬 | 10000 |
| ダメージ | 10000 |
| 消費燃料費 | 10000 |
| 残存燃料費 | 10000 |
| 残存燃料費 | 10000 |
| 残存燃料費 | 10000 |
| 小計 | 00000 |
| 支出一覧 | |
| 成功報酬 | 10000 |
| ダメージ | 10000 |
| 消費燃料費 | 10000 |
| 残存燃料費 | 10000 |
| 残存燃料費 | 10000 |
| 残存燃料費 | 10000 |
| 小計 | 00000 |
| 合計 | 00000 |

ケルビム社所属 R.B. 特殊訓練課

復讐に身を焦がす 特殊訓練課隊長

冷静沈着で無口な特殊訓練課の隊長。ある事件をきっかけにケルビム社のR.B.部隊に入隊し、激戦に身を投じている。

ユタカ=オオサキ

正義をつらめく 熱血プレイヤー

つねに正義を信じ、弱者のために戦う女の子。しかしユタカと出会うことで、自分の戦う意味に疑問を抱き始める。

ヒロコ=フォード

優雅に剣を振るう お嬢様プレイヤー

わがままで負けん気の強いお嬢様。1人の強い女性として認められていたくて、R.B.プレイヤーの道に足を踏み出した。

クリス=エンデ

陽気でナンパな 一流スナイパー

女の子にちょっかいを出すのが大好きなお調子者。しかしその射撃の腕前は特殊訓練課の隊員の中でも随一である。

ジェイムス=ジョイス



©1999-2001 CRI

次回作まで

エアロダンシング i

AERO DANCING

待てませ〜ん™

思わず笑いを誘う名前で登場する、「エアロ」シリーズ最後のファンディスク。DCを舞台に贈る空のダンスも、ついに完成のときがきた。空の戦士が絶対に納得する数々の秘密をさっそく大公開!

DC最後の「エアロダンシング」が登場——

DCが誇る最強のフライトシミュレーション「エアロダンシング」シリーズも、ついに6作目。この「次回作まで待てませ〜ん」は、今年3月に発売された「i」のファンディスクとして、さらにDC版「エアロ」の最後を飾る1本として登場。その完成度は言うに及ばず、本作ならではのおまけ要素もより充実。まさに最高のファンディスクを名乗るにふさわしい作品に仕上がっている。今回は初出情報として、本作が持つ新要素の一部を紹介。CRIイベント報告も交えてお送りするぞ。



「名付け親、募集しちゃいます!」結果発表!!

前号での衝撃的なタイトル発表以来、ファンの間で話題沸騰のサブタイトルだが、今回はこのタイトルの発案・採用者並びに、惜しくも採用はされなかったが優秀賞となった2人を発表。「エアロ」の歴史に名を残すこととなったAER.さん、おめでとう!

採用者

AER.さん

賞品 フロマスターナビホーク・ブルーインパルスモデルPMK65-2142

名付け親

ポージさん

優秀賞 タイトル 「つわもの達が夢ディスク」

賞品

フロマスターナビホーク・ブルーエンジェルスモデルPME65-2071

名付け親

雄一さん

優秀賞 タイトル 「一最高機密報告書〜」

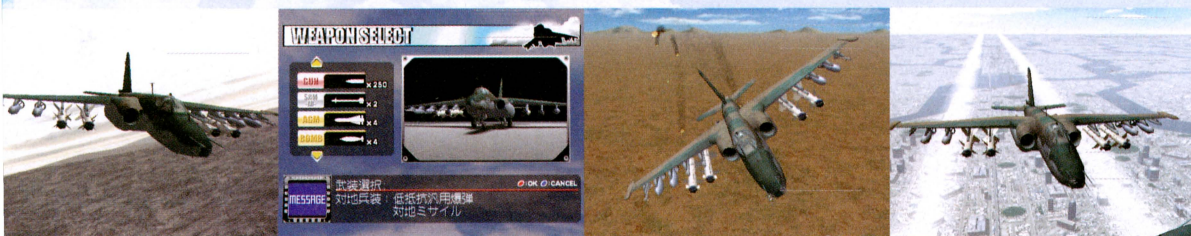
賞品

フロマスターナビホーク・サンダーバースモデルPME65-2121

入賞おめでとう!!

| GAME DATA | | | |
|---|----|----|----|
| ●CRI●8月23日発売 | | | |
| ●3,800円 | | | |
| プレイ人数 | 1 | 1 | 15 |
| ETC (通信対戦対応スペシャルディスク) | | | |
| ホームページアドレス http://aerodancing.dricas.ne.jp/ | | | |
| 対応等 | | | |
| VGR | 対応 | 対応 | 通信 |
| 通信対戦時は4人同時対戦可能。 前作、PC版との通信対戦可能。 | | | |

ドリームガ特報
完成度: 80%



ロシアが誇る攻撃機

機体DATA

全長: 15.53m/全幅: 14.36m
全高: 4.8m/最大速度: 時速
850km/航続距離: 1080km/乗
員: 1名

本作には、ロシアの対地支援攻撃機Su-25がオリジナル機体として登場する。「i」のロシア機には対地攻撃機がなかったため、登場の要望が大きかった機体だ。これでファンもいっそう満足できることは間違いないだろう。

Su-25が参戦!!

今こそ

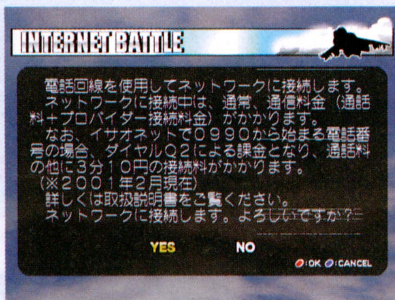
6月11日、CRIでPC版「エアロ」発売記念対戦イベントが開かれた。これはPCとDC間の通信対戦を理解する意味も兼ねているが、実際は当初の目的を忘れて暴れただけ(笑)。その内容とはいかに?



PC版 使用ソフト
「エアロダンシングi」
●CRI●発売中●6,800円

通信対戦機能もさらに充実!

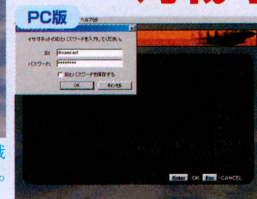
「エアロ」と言えば、「轟つばさの初飛行」より始まったネット対戦が大きな魅力だが、それは本作でももちろん健在。しかも「i」同様に4人対戦にも対応。さらに特筆すべきは、すでに発売中のDC版「i」や、本日発売のPC版「i」とも対戦ができることだ。本作のみ登場のSu-25は使用できないが、そのほかは完璧なマルチプラットフォーム環境を実現しているぞ。



基本的な通信対戦時の操作は、DC版「i」と同様。対戦時も同じジョイスティックを使うので、もちろんチャットもできる。ブロードバンドお試し機能も健在だ。

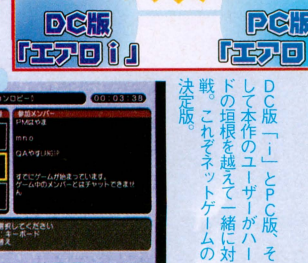


PC版やDC版「エアロ i」とも
対戦可能!!



これが「エアロ i」マルチ対戦
「次回作まで待てませ〜ん」

いつでも
対戦可能



さらに進化した、ユーザーリプレイ集は必見!!

本作は「エアロ i」のファンディスク。そしてファンディスクとくれば、リプレイ集がつきものだ。もちろん本作も、本誌やCRIホームページで公開された、「ダンシングオーディション2001」の入賞作品

が収録されている。どれも見ごたえ抜群の名(迷)作ぞろい、その数は合計200と、見ているだけでも満足間違いなし。「エアロ」が謳う空のダンスの数々、これを見ずして「エアロ」は語れないぞ。



グランプリ作品「大型戦闘機対決! 反撃許可を待ちながら」ユウイチ



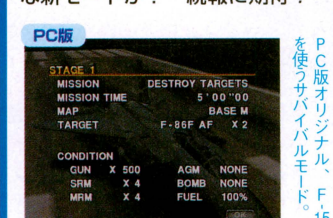
初心者にも役立つ
テクニックも
多数収録



ほかに正統派からお笑いまで、どれも愉快な作品ばかり。これらはカテゴリ別に分けられており、自由に選んで見ることが可能。

ほかにも新モードが?

本作で遊べるモードについてだが、現在はインターネット対戦とリプレイ集閲覧以外まだ不明。だが、本日発売のPC版にはDC版にないオリジナルモードが用意されている。はたして本作にはどんな新モードが? 続報に期待!



これはPC版のハリアー専用モード。はたして本作は?

見せろ! 最高の「大空のダンス」!!

実況レポート

PC版「エアロダンシング i」発売記念3社対抗試合!

参加者はこの6名!



CRI

おなじみの広報H氏と、同社HPで連載の「まゆのひみつ日記DX」で有名な「まゆ」が素顔で参戦!



AM2 of CRI

ご存じ、AM2 of CRIより、ホームページ管理者が羽田より挑戦。サカキ嬢は戦力外?(笑)



ドリマガ

出会い系サイトに夢中の編集と、純朴(ウソ)な担当ライターが参加。が、思想の違いで仲間割れ?

対戦形式は……

①本気でチームバトル

各チームから1人が参加し、3人対戦を2回行う。終了時のポイント合計が1位のチームが優勝。敗者は後日優勝チームの言いなりで、ネット対戦に参加することに。

②ぐるぐるワサビ対決

くじ引きで3人ずつに分かれ、それぞれ対戦。各対戦でビリの2人が、ロシアンルーレットで大量のワサビ入りになり寿司を食べるという内容。なお、対戦前に椅子乗り50回転あり。

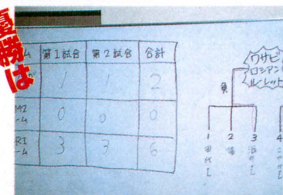


で……試合結果は?

本気でチームバトルは、ガチンコCRIチームが余裕勝ち。そして恐怖のワサビ対決は、同志酒井とAM2研のサカキ嬢がいなり選択に。結末はCRIホームページで!! この対決の様子はCRIのHPで見られるぞ!
<http://www.cric.co.jp/>



試合前にはAM2研の2人が、連射でイスカ割りトランプタワーに挑戦。この元ネタがわかれは君も名人(笑)。



マジ・モードのCRIチーム



ワサビいなりで地獄絵図!

ドリマガ 展覧会

■ロボ☆トミー「今号より、電撃的にカラーイラストコーナーが始動デス！ まだ何も決まっていけどね！（えっへん）」■YOH「そこでイラストはもちろんのこと、皆様の『こんなことをしてほしい』なんてご意見・ご要望もお待ちしています」■ロボ☆トミー&YOH「コンゴトモヨロシク！」

祝 ついに、カラーイラスト プレオープン！ コーナー始動！

※太字は描いた人のコメントです。



愛知県 / NAK

「リネアの最後のイベント、まだ見てないなあ（^^）」

憂いのある表情にドキドキですね。

HP ■ <http://www.sun-inet.or.jp/~naknak/>

神奈川県 / 中村るゝしあ
「自前のバレーボール×2が重そうだ（笑）」
AMZ of CHR は、硬派なんですから……。



青森県 / 神奈月十六夜
モノクロだとほつきりしない、淡い色使いもカラーイラストならバッチリです！ 次はコメントもお願いしますね。



神奈川県 / 水羽
「カラーコーナーうれしすぎです。これからもっとんんんんわよ。えいえい」
たにゃん可愛すぎです。えいえい（捕食）。



埼玉県 / 悠南海乙
「ミリアさんの周りはアナログなんです。クオリティが（泣）」
十分に高いと思いますよー。



新潟県 / こりんきかぜ
「普通の投稿と違うカンジにしよと思ったら「チャ」チャに（泣）」
同人界の女帝・ちゃん様が応援に!?

次号より2ページ見開きに! (予定)

応

募

要

項

■「ドリマガ展覧会」ではみなさんの投稿を募集しています。以下の決まりを守って投稿してください。

●ハガキ投稿の場合

・イラストの画材は自由。ただし、油絵などで立体にならないこと。
・サイズは最大A4まで、絵の比率は2:3（ハガキ）or 3:4（B版）にしてください。縦横は自由です。

●メール投稿の場合

・ファイル形式はJPG、JPEG（できるだけ低圧縮、かつRGBで）に。
・ファイルサイズ500kb以下に。

●ハガキ1枚（メール1通）ごとに、住所・氏名（PN）、年齢（任意）、TEL・E-mail・ホームページアドレス（任意・ある人のみ）、イラストの題材（ゲームのタイトル）、描いた絵に対してのコメント（20字程度）を書いてください。

こんな感じ

住所 ■ 〇〇県××市1-2-3
名前 ■ 鳥満賀太郎（25歳）
ペンネーム ■ ザ・ドリームマン
TEL ■ 03-××××××××
E-mail ■ dreamc@softbank.co.jp
URL ■ <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/dreamcastmagazine/>
イラストの題材 ■ 「シェンムー」のチャイ
コメント ■ チャイと貴章の休日……っていうイメージで書いてみました（^^）

あて先

〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリマガ編集部「ドリマガ展覧会」係
E-mail dreamc@softbank.co.jp



おはようからおやすみまで暮らしを見つめられている読者コーナー

夏直前!!

暑くなってハッスルしてきたゾ
スペシャル!!

こんにチワ●!! ドリネズです
だ。最近は何が多くて、ただでさえ
出不清な編集部の人達は、3食出前
で過ごす今日この頃。気がつけば、
家賃+食費+電話代だけで収入のす
べてを使う始末。ドリームジャンボ
の発表はまだか! (←ダメネズミ)
●歌手のジャネット・ジャクソン
は、24時間SEXのことしか頭にない
と告白しましたが、編集部の方々
はいつも何を考えてますか?

(神奈川県/ユニユニモレ)

——ファオ! マイクルの妹さんは
過激ですな。それでは編集部の人達
にインタビューしてみましょう。

～以下インタビューに突入。

ネズ: あっ! たいちょうだ。たいっ

ちゅー!! たいちゅー!!

たいちゅー: むむ、なによハチ?

結論: ハチのことしか頭にない様子。

ネズ: マスカレード3号 (バーリト
ウダー) はどうなの?

マス: いつなんどき誰とでも闘う!!

結論: プロレスLOVEな様子。

ネズ: タシ狼、元気ですか?

タシ: 出会わないと、結婚しないと。

結論: 「エキ○イトフレンズ」で会
えるかもしれない。

ネズ: イサゴマン!!!

イサゴマン: ボクは、桃の、妖精…
…。

ネズ: 以上です。

●「デスクリムゾン」は他のソフト
なら不満点として挙げられる部分も
「エコールらしい」のひとりで許さ
れてるよね? 個性って大事。

(滋賀県/続・オレ)

——でも、仮にデスクリムゾンの次
回作がスゴク完璧なデキだったら、
みんな「味がなくなった」とか言う
んでしょ? 一度なんらかの烙印を
押されると、入れ墨と一緒にでなか
な消えないのだな。まあ、デスク様は
得してるけどね。

●ペンネームを検索してみたら
5290Hitもありました。ドリマガの
宣伝力はすさまじいですね。

(静岡県/TV A!)

——ドリネズは……0 ヒットって
いうか空振り? ヨヨヨヨヨ (三国
志風泣き声)。

●ドリネズさんをお願いします。☆ト
ミーは別にいいですけど、ミクちゃ
んを返してください。

(福岡県/スーパーストライク)

●☆トミーがスクラップになってし
まったのは仕方がないとして、美術
クラブの面々がどこで働いているの
かが気になるっす。

(富山県/らびどり)

——新宿のクラブで働いてました
よ。と言うのは嘘で、この2人のお
ハガキからわかるのは☆トミー<美
術クラブということ。ミクちゃんは
ネズが預かってます。返却は不可!
悪しからず。

●「サクラ3」で一番かわいいのは、

ロベリアさんだと思うのですが、友
人に言っても賛同を得られません。
一体どこで訴えればよいのでしょ
う。ダーヘン。P.S.上半身コーデの
下は素っ裸なのでしょうか?

(千葉県/ゆみ丸)

——先に言っておくと、ドリネズは
グリシーヌが一番のお気に入りです。
ロベリアさんも2番目くらい。
彼女は強気な眼鏡っコ (しかもひび
割れ) という画期的なキャラなので
眼鏡っコ好きにヒットしなかったの
かもネ。

DCの灯を消すなっ!!

のび太あ、シカトかよ



ドラえもん!! いつもどお
り大丈夫だよって言ってヨ。

奈良県/うらなみマウズ



千葉県/ゆみ丸
信じれば夢は叶う。生産中
止がナンボのものじゃ!!
「カブエス2」でも出る!!

正しくは七転び八起き
福岡県/スーパーストライク
こういうのを七転八倒っ
て言うのかな? (違います)



ドリマガおすすめ映画

GINEMERS

SFとスパイ映画の大作が待望の公開
に。どちらも、虚構の世界と現実がた
くみにブレンドされているのだ。必見!

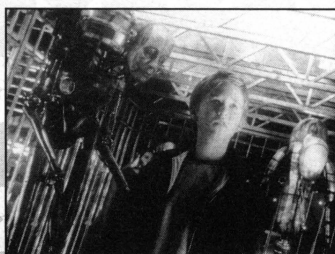
人気映画ランキング

| 今週 | 先週 | タイトル |
|----|----|------------|
| 1 | 1 | ホテル |
| 2 | 2 | JSA |
| 3 | 3 | ハンニバル |
| 4 | 7 | メトロポリス |
| 5 | 4 | ショコラ |
| 6 | 5 | リトル・ニッキー |
| 7 | 6 | ザ・メキシカン |
| 8 | 8 | ムルデカ 17805 |
| 9 | 10 | トラフィック |
| 10 | 9 | ザ・ダイバー |

2001/6/2~6/8 渋谷・新宿・銀座・池袋・
上野5地区代表館集計 (興行通信社調べ)

A.I.

スピルバーグが、10数年間も暖めてきたストー
リーを実現すべく、自ら監督を手がけた夏の超話題作。
作品のテーマは、「愛」と「未来」。監督が、自分のもつ
未来のイメージをすべてここに注ぎこみ、ドリーム
ワークスがそれを実現させている。物語のキーとな
るキャラクターは、「愛」をインプットされて生まれ、
それを理解できるA.I.それは、「11歳、27キロ、137
センチの少年(?)」デイビッドだ。成長して、人間のよ
うに変わっていくデイビッドを通して、感情のある
機械と人間の関係を大スケールでみせてくれる。



●監督/ステイブン・スピルバーグ
●出演/ハレー・ジョエル・オズメン
●キャスト/ロウ
●6月30日より、丸の内ルーブルは
かにて全国公開

©2001 Warner Bros. & DreamWorks, Inc.

テイラー・オブ・パナマ

これぞ裏「007」? ジェームズ・ボンドを演じ
たピアース・ブロスナンが、だらしのないスパイをと
ことん演じた話題作。しかも原作は、スパイ小説の
巨匠ジョン・ル・カレという豪華さだ。英国諜報員
のアンディは、女とギャンブル好きが災いしてパナ
マへ左遷された男。現地で仕立て屋を営むハリーに
接近して、情報を得ようとする。そしてハリーの弱み
を握ったアンディは、彼をおどかして話を聞くこと
に成功。ところが、ハリーに空想癖があったことが
ら、事態は思いもよぬ大事件に発展する!



●監督/ジョン・ブアマン
●出演/ピアース・ブロスナン
●ジェフリー・ラッシュ
●7月30日より、みゆき座ほか
全国東宝洋画系にて公開

©2000 Sony Pictures Entertainment (Japan) Inc. All right reserved

ドリマ画人



徳島県／空龍あるふあ

これは「百烈千点棒」ってそれチョンボやん。でも春麗可愛いから許してやるゾ。



岩手県／木の子

凛々しさとかあけな、そんな両面を持ち合わせたユタカだ。R.B.もカッコイイ!



おお、エリカ……銃で射すとも、ドリネズの心はすでに君に射抜かれている! なんて。テヘ。

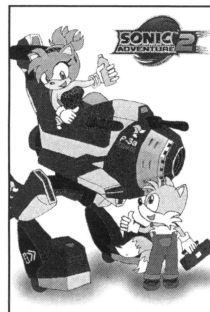


あまりのうまさにネズまっしぐら。実力プラスアルファの何かを感じてしまうよ、この作品。

熊本県／風華白刃



蛍のような光をバックに踊るロベリア。くう〜、イカス!



うお! 投稿もついにポリゴンの時代!? なんかすごいゾ。



無骨だが研ぎ澄まされた体。ギョッと音が聞こえてくる。

神奈川県／沢井みす

東京都／二歩

奈良県／120%?

ドリマガガガ!!

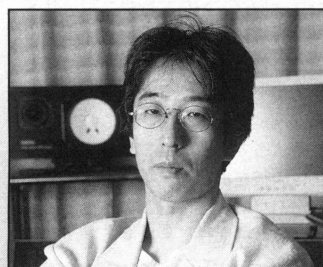


京都府／ブルニク

「ドリマガジン」の面々勢揃いだ。ん? まてよ、「ドリマガ」ってそういう意味だったのか?

「ドリみゅ〜」

岩垂徳行ワールド



Profile

長野県松本市出身。大学在学中、独学で作曲の基礎を習得。その後本格的にゲームミュージックの作曲をはじめ「グランディア」「ルナ」「ラングリッサー」などの作曲を手がける。ゲーム音楽以外にも舞台や東京ディズニーランドなどの楽曲を手がけている。

さて、今回はちょっと変わったお仕事を紹介しましょう。すでに終わってしまいましたが、札幌で「yosakoiソーラン祭り」という大規模な祭典が行われました。この祭、全国のいろいろな場所で行われているのですが、この札幌が総本山で、今年は408チームが参加しました。それぞれのチームが、それぞれのオリジナル曲をもちて踊りまくる……といった、という大変な騒ぎになる祭なのです。僕は今年、東京都昭島市の「昭島yosakoiソーラン愛好会」のオリジナル曲「どっこい昭島ソーラン」を書きました。8歳から78歳までの総勢50名が踊るこの曲には、昭島市の人たちの声をふんだんに取り入れ、とてもおもしろい曲に仕上がりました。コーラスには「グランディアII」の歌姫川澄歌織さんと、同じく「グランディアII」でコーラスをやったもらった岩田あゆみさんが参加。札幌で聴けな

とうとう「グランディア」の新作、そして「グランディアII」のプレイステーション2版の話題が出てきましたね。「待っていました!」「なぜ「プレイステーション2版」なんだ!?!」「2」「それより「1」をドリームキャストで!」などといういろいろな意見を聞きますが、開発スタッフ一同やる間も惜しんでよいソフトを作るべく努力をしています。どうか温かい目でご期待ください。

った人も、8月の第1土曜日、昭島市のクジラ祭りでもこれを披露するそうなので、興味のある方はぜひお出かけを。

2つ目は住友商事のイメージビデオのオープニング曲とエンディング曲を作りました。久しぶりのビデオ映像に合わせる作曲だったので、イメージにちょこっと苦しみましたが、躍動的ないものができたのではないかと自負しております。このビデオのナレーションは6カ国語で流れるそうで、つまり世界中の人がどこかで（どこだろう?）聞くことができるのではないかと思います。オープニングはオーケストラによる演奏、エンディングはこれまた川澄歌織さんの歌う、包み込むような暖かさを持った楽曲。これも要チェックですよ!

あとは5月末に銀座で行われた、「レ・ミゼラブル」にも出演していた江川真理子さんのミニ

ミュージカル「21世紀のあなたへ」の音楽も担当しました。とても女性らしい内容のミュージカルで、来てくれた多くの女性共感を持ってくれたようです。音楽的には今までに書いた曲をいろいろと集めて、編集やらアレンジを直したりしたのですが、名曲「おばさん恋いしぐれ」は大ウケ! 江川さんの演技・歌唱力はすばらしかったです!! 再演も考えているとのことですので、その時にはぜひ見に行ってみてください。

夢の音楽コラムを目指す「ドリみゅ〜」、これからも応援よろしくお願いします(^.^)。



四日市市に遊びに行ったときの写真。でっかい工場の横にはきれいな海がありました。

「ベストオブグランディア」、「グランディアII」の「DEUS」「POVO」どちらも好評発売中。もちろんお近くのCD屋さんでもご注文できますが、以下の方法でも入手できますのでご活用ください。・電話販売受け付け Tel.03-5396-1655 ツーファイブレコードまで「THE BEST OF GRANDIA」「DEUS」「POVO」を購入します!! と言ってください。一括のほうで送料もお得ですよ。・インターネットでの受け付けは、<http://www.twofive.co.jp>まで

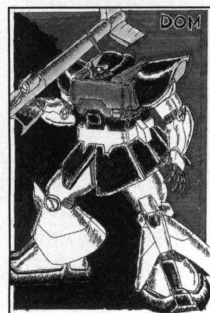
ドリームキャストの通信機能を使って、僕のホームページ「岩垂徳行ワールド」からもえぶりばでえ」にも遊びに来て下さい。最新情報も満載です。アドレスは、<http://www.jah.ne.jp/~naekichi/iwaware/>です。メールも待っていますのでお気軽に。



この賑やかさは多くのプレイヤーが集う「PSO」世界の象徴。



魅惑の落ちゲーがDCに。この絵を見たらやりたくなったよ。



ドムを見ると思い出すな〜、ジェットストリームアタック。

東京都／夏目リヨウ

大阪府／荔四C

宮城県／藤原素

集って良し!!

集え!!!
ドリマガが
投稿者達!



We continue to sent postcards for Dori-maga..., because we love Dori-maga and Dream cast !!!!



神奈川県／中村る〜しあ
大阪府／英季
福井県／小鈴

京都府／内海まりお
愛媛県／こうさかこうすけ
滋賀県／かあ〜くん
三重県／さくみんたろう

神奈川県／ユニユニモレ
神奈川県／如月こすえ
静岡県／ネメソウ
和歌山県／鈴木はい

埼玉県／おくは乱舞
青森県／神無月十六夜
山口県／そもそも
新潟県／こりんきかぜ

集うも集ったり! ドリマガ人の輪。え〜、それではもうお時間なのでお友達紹介していただけますか?.....少しタモさん気分で紹介してみたり。しかし壮観だよな。



東京都／Coolire
男装の麗人.....いや待てよ、貴章は男だ。にしても美しい、美しいゾ!

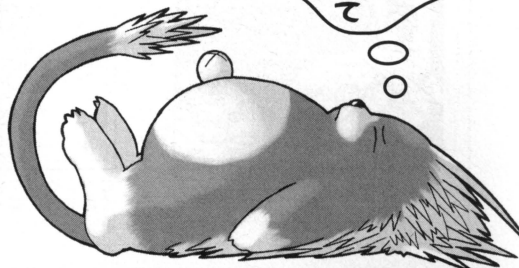


セガガガガガ! アゴのたるみを振動させるほどヒート。一緒に叫びたくる描き文字がグー。

東京都／からくり餃子

無理と
思われます
(担)

あ〜
ゴロゴロしてるだけで
絵がうまくなる方法って
ないもんかね〜



今週のオススメ本の紹介 攻略本から小説までチェック! BOOK ME!

イラストエッセイ

ふつうのファッション



○大田垣晴子：著
○メディアファクトリー
○B5判変形
○63P
○1,000円

細かい観察とカウントが得意な、イラストエッセイ職人。『ダヴィンチ』の人気連載の単行本化だ。遊園地のカッパル、ナンバスポット、フィットネスクラブ、ゲームショップなどいろんな場所の人を観察して、その服や髪型、性別、年齢層、持ち物などをじっくり記録。まるで、「日本野鳥の会」が昆虫学者の仕事のように、人間がきちんと分類されているのは迫力。「電車のつり革の握り方」などものまであり、パラパラめくるだけで楽しい。

評伝

ダーウィン賞!



○ウェンディー・ノースカット：著
○橋本恵：訳
○講談社
○A5判
○349P○1,400円

アメリカで去年に発売され大評判となった本、「Darwin Awards」が、ついに翻訳されて日本上陸! ダーウィン賞とは、とんでもない勘違いや行動のために遺伝子を残せなくなった(死んだり、子孫を残せなくなった)人などに送られる賞のこと。「手製のパラシュートを使った」人や、「ゴムヒモでバンジーした」人など、各地から寄せられたすさまじいノミネートの数々を読むことができる。ここまでくると、おもしろいというよりも恐ろしい!

ノンフィクション

ホリーの調査

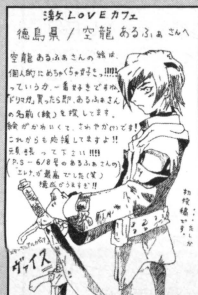


○堀井憲一郎：著
○双葉社
○A5判
○273P
○1,165円

カウントダウンものの隠れた本命。「カウントダウン博士」が、文字どおりなんでも数えた名作だ。野球場の観客動員数が本当かどうか数えてみたり、東京23区のマークに順位をつけるなどは序の口。テレビ局別の1週間の食事シーンや死亡シーン、各国大使館の好感度、ビートたけしの首回り回数、動物園の名物、地下鉄の乗り換え歩数ランキングなどなど……。編集者からの原稿の催促FAXにまで、おもしろさのランキングをつける徹底ぶりだ。

うまい投稿者のお便りを見るのは面白いもの。自分の熱い
思いを伝えてしまおう!! (出会い系コーナーではナイ)

TO空龍あるふぁさん TOレブルさん TO奈結花さん



岐阜県/青の空賊
毎回ドリマガを開いてあるふぁ
さんのイラストを探すほどのLOVE
つっぱり。熱いエールですよ。



大阪府/鷹間
やっぱりあいさつは笑顔が基
本!!「にばっ」って感じの笑顔。
いいな。「ニヘア」はNGです。



新潟県/ナゲヤリ
なぜだか、11歳な投稿者の多い
ドリマガ人。お互いに良い刺激を
与えているようですね。ビバ!!

いよ。きつと。

●セガは株主総会で「セガガガ」
をプレゼントするらしい。

(滋賀県/かあ〜くん)

——セガの内情が最も良くわかる
ソフトですし、現場の惨状をみて
しまったら、総会であらうさいこと
も言いにくくなるだろうし。でも、
株価下がるよ。たぶん。

●「やきゅつく」の新作では阪神
タイガースに限り、●金属バット
使用可能●ドーピング許可●スピ
ットボールもOK。

(沖縄県/時代遅れの漢)

——高校球児じゃないんだから、
金属バットはなあ〜。新庄が帰っ
てくるのに賭けてみる?

HMと書いてヘビーメタル

ヘヴィメタルジオマトリックスに
エルガイム出現!!



そう言えば、最近ほとんどエルガ
イムの姿を見ませんね。もしや?

真・ドリマガ解放区宣言!!

～格ゲースペシャル～なカンジでGO!!

不良中年の時代

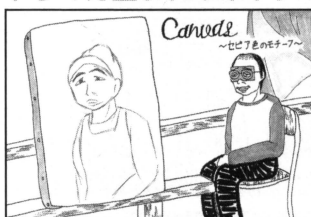


こんな広告だったっけ?



ようやく発売日が決定したケド、冷ややかなコ
メントに狼狽。まあ、期待の裏返してことで。

ドリマガ生まれのキャラです



イサゴマンはセピア色ではなく、桃色ですよ。
格ゲーでなぜイサゴマン?とかツツコミ無用で。

アナタハダレナノ?



さて、レイです。みんなは「レイ」と
聞いたら何を思い浮かべるのかな?
まさか、おめめが真っ赤な女の子?

モンゴル相撲?



ワセリンを体中に塗りたくると見栄
えがするらしいですよ(ボディービ
ルの話、参考文献「超見貴のCD」)。

ドリマガ GUIDE

MAXI SINGLE 君の声に恋してる
山下達郎



6.27発売

●WARNER MUSIC JAPAN●
1,050円/PC/W [SO MUCH IN
LOVE (New Vocal Remix)]「君
の声に恋してる (Original Karaoke
e)」[SO MUCH IN LOVE (Original
Karaoke 2001 Remix)]

イントロを聴いた瞬間、海に行きた
くになってしまうような、直球型サマーポ
ップス。C/Wはアカベラのカバー曲。

ALBUM NHKスペシャル「音楽-秘の物語」オリジナル・サウンドトラック
東儀秀樹



発売中

●東芝EMI●3,059円「星空に
つつまれて (TV-Size Edit)」[「や
さいい」収録]「CLOUD」[Gent
le Heart (Organ Version)]
「恋星たちの道」[Under the Brill
iant Stars] 他、全1曲収録

雅楽奏者・コンポーザーとして高い評
価を受けている彼が、宇宙をテーマに
幻想的な音楽世界を紡ぎ出した一枚。

ALBUM JOE HISAISHI meets KITANO films
久石譲

発売中



世界のキタノをうならせる
せつなくも温かいサントラ集

●polydor●3,059
円「Summer」[「BRO
THER」]「Silent Lo
ve」[「KIDS RETURN」]
「Sonatine I act of violence」
[「HANA-BI」] 他、全
16曲収録

SINGLE グラフティー
GOING UNDER GROUND



発売中

●Victor●945円
C/W「涙」

心をかきむしるようなギターが切な
さ全開のデビューシングル。「青春」と
いう言葉を忘れかけている人もぜひ。

MAXI SINGLE PLACE
安藤希



発売中

●CROWN●1,100円
C/W「Revolution-21」
[「PLACE (Instrumental
a)」]「Revolution-21
(Instrumental)」

映画やCMで活躍中の安藤希ちゃん
が透明感あふれる彼女のイメージにピッ
タリな楽曲でCDデビュー。作詞も担当。

第2回

ゲームキャラ無差別にらめっこ

ROUND3 団体戦?



花好きのオジサン (北海道)
直球勝負の「花好きのオジサン」と、濃いつい「エイウェアイ」。関連させると妙だ……。

ROUND1 RESULT



「こんなことを何の恥じらいもなくこなせる稀有なヒロイン・エリカの宇宙人ぶりに拍手 (時代遅れの漢) とする意見もあったが、【奥の奥を探る掘り下げガジン】としての決意を表明をマスコットガール(?) 自ら示す勇気を敬愛を表明して (新潮・鉛筆小僧) との解釈には、編集者一同身を引き締まる思いがした。よってJ9さんの勝ちとする。

参加要項

●選手としてエントリー
なんでもアリ。絵のうまい人じゃなくって、面白くやろし！ 意外な待ってます。ただしゲーム製作者の方のネタはだめ☆ (締切なし)

ROUND4 格闘家もツライね



うへん、この勝負、貴重ファンがどう出るかが大きく影響しそうです……。自毛?

ROUND2 RESULT



●審判として参加
【ドリマガの号数・ROUND・勝利選手・判定の理由】を書いてください。ほかのコーナーあてのハガキの片すみでもOK。今回は6/3締切です。

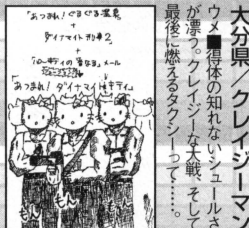
「街」コンビ ウナとTETSUの ゲームをフュージョン!!

●「クルクルトーン」と「パラパラッパー」で、クルクルパー

奈良県/うろつきマクド
ウナ■ギリギリのネタ (笑)。にしても単独で聞くと共にわからんタイトルだ (笑)。

●「セガガガ」と「レンタヒーローNo.1」でセガガガNo.1

青森県/床屋郎伊組
TETSU■SEGA is No.1! 一つこと。で。「ガ」は1個取ったほうが通じるね。



大分県/クレイジーマン
ウナ■得体的な知らないシュールさが漂うクレイジーな大戦。そして最後に燃えるタクシー……。

●「ラブひな 突然のエンゲージハブニング」と「サンバDEアミーゴ」で突然あみ〜ゴのハブニング

奈良県/うろつきマクド
ウナ■「アミーゴ」を「あみ〜ゴ」にしたあたり、リアルさ倍増 (笑)。投稿人はファンなのか?!

「クレイジー・タクシー」+「アリス・オブ・ヘリシャ」=「クレイジー・アリス」

奈良県/うろつきマクド
ウナ■これ、載せていいんだろか…… (笑)。あまりにもタイムリーで、あまりにもいいネタ。

ネタ募集! みんなもゲームタイトルをフュージョンさせて遊ぼう! あんまり複数を混ぜちゃうとワケがわからなくなるから、ほどほどにネ。ハガキネタはライバルが少ないからチャンスだよ!

沖縄県/時代遅れの漢

セゲいち! まんが道場

「勝抜きまんが対決!」と「キヤス子風鈴制作委員会」の2本立。まんが対決で5回連続チャンピオンになった読者には、このコーナーでの連載を約束! (担当: ホンゴ)

続・語尾道

「～だニャ」「～だニョ」などなど、巷に氾濫する珍妙な「語尾」について考えてみませんか? 「赤坂のえ」推進委員会への投票もよろしく。(担当: ま)

続・次はコレが「来る」!

マスコミに踊らされるのが好きなあなたの身の回りで流行っているもの、流行らせたいものを教えてください。あまりにマイナーなネタはボツ! (担当: タシ狼)

たいちょう・ハチのなぜなに!? 出張所

「もっとドリマガなぜなに探検隊」のハミダシ情報。本家「なぜなに」では扱えないネタにお答え。本家「なぜなに」もよろしく。(担当: たいちょう&ハチ)

ドリマガ流!?

投稿ハガキ質問箱 (改)
「掲載される投稿ハガキの作り方」教えます。質問内容は投稿の決まりごとからイラストや文字ネタに関する細かい質問までなんでも聞いてね。(担当: YOH)

スキスキセガガ

♩=4

前号でセガカラに読者リクエスト曲を持ち込んだこのコーナー。その結果は次号で大発表なのです! 今号では、セガカラの新譜紹介と読者からの投稿を紹介。さらにセガカラ制作者・高橋雄一さんのコラム「ちょっといい話」も始まるのだ!

どんどんリクエストハガキが増えてる当コーナー。今号も愛のあるお便りが多数到着。そこで、その中からよりすぐりの1枚を紹介していくゾ。
♪♪「シルエットミラージュ」のED「泣けるうちは元気」をリクエスト! ゲームがクリアできなかったので3年間その存在を知らなかったんだけど、CDで再生して発見。まさに隠れた名曲。この曲を歌っている中司雅美さんは、PS版「To Heart」のOP&EDを歌っている方です。

(千葉県/かんとぼ)
★★★音楽用CDとして再生すると聴けるとは、ホントに隠れた名曲だ。ED曲というのは本来ならクリアしなければ聴けないはずだが、ゲーム本編があまりにも難易度が高いので、誰でも聴けるようにしてくれたのかも?



スキスキセガガ 画
マジで大好き! 神の呪いも人知れず…… (ちびまるにちびまる) ちびまるにちびまる…… (ちびまるにちびまる) ちびまるにちびまる…… (ちびまるにちびまる)

セガカラの達人・高橋雄一の「ちょっといい話」
i-mode公式サイト「セガカラメロディ」はご存じですか? この中の「歌詞集」はオススメですよ。セガカラ収録曲の歌詞が全部表示されて、月額利用料がなんと10円。全コンテナー一番安いんです。しかも、歌詞は、間奏のラップ部分まで全部載ってます。これで歌の練習をしましょう!

※全投稿者の中から抽選で毎月1名様にドリマガをプレゼント!

5月～6月のセガカラ新譜紹介

「サクラ大戦」関連の2曲や椎名へきるの新曲など97曲が登場!

| No. | タイトル/アーティスト名 | No. | タイトル/アーティスト名 |
|-------|----------------------------|-------|----------------------------|
| 28148 | Week! | 28177 | always |
| 28036 | Do As Infinity | 28184 | 食木麻衣 |
| 28142 | ☆the starry sky☆ | 28186 | KURU KURU |
| 28115 | H A L | 28188 | SOPHIA |
| 28150 | 世紀を超えて—Keep On Shining— | 28178 | 誰は理に成りたがる |
| 28138 | 真珠のうた | 28180 | 蜷川実 |
| 28151 | solve | 28175 | Go On Baby! universal mix- |
| 28159 | dream | 28177 | Dream Come True |
| 28147 | とどまることのない愛 | 28181 | 静かな夜は二人でいよう |
| 28155 | 小松未歩 | 28179 | 河村隆一 |
| 28160 | Plastic Soul | 28176 | スミナギ |
| 28137 | 山崎まさよし | 28183 | Set Me Free! |
| 28123 | ゆらぎ | 28177 | 今井絵理子 |
| 13461 | FANATIC/CRISIS | 28185 | destiny |
| 13462 | ID:Peace B | 28177 | 松橋未樹 |
| 28149 | BoA | 28177 | Believe in KAZAMI |
| 28165 | UPSIDE DOWN | 28181 | Baby if |
| 28187 | 藤井フミヤ | 28179 | Fayray |
| 28163 | 大塚愛No.1 | 28176 | Best Friend |
| 28158 | ZONE | 28183 | Kiroro |
| | Naked Heart | 28177 | Point of No Return |
| | Luv Tina | 28185 | CHEMISTRY |
| | Necessary | 28177 | my all |
| | 安西ひろこ | 28181 | 小柳ゆき |
| | 初めてのハッピーバースデー! | 28177 | 愛のカタチ |
| | カントリー・ロード - 石川梨華 (モーニング娘。) | 28183 | 椎名へきる |
| | なやましん | 28177 | 睡〜わだち〜 |
| | 富沢美智恵 (神崎すみれ)、西原久美子 (アイリス) | 28177 | コブクロ |
| | 高橋みゆ (マリア・タチバナ) | 28177 | 友よ (アルバム付) |
| | ダンス・エッジ | 28177 | 福山雅治 |
| | TOKIO | 28177 | Venus (アルバム付) |
| | ロー・ジョー | 28177 | 重樹色の夏休み (アルバム付) |
| | Porno Star | 28177 | 福山雅治 |
| | SAOS | 28177 | 松浦亜弥 |
| | トロピカル〜恋して〜 | 28177 | 松浦亜弥 |
| | RED ZONE | 28177 | JANNE Da Arc |
| | JANNE Da Arc | | |

※残り61曲はホームページにて確認!
<http://www.sega.co.jp/sega/kara/sinpu.html>

とっ!こんなのイヤだ~!!

●こんなパーソナリティは嫌だ!
→ネコ。
→ロボット。
→ネズミ。

(新潟県/鉛筆小僧)

——全否定ですか……。今夜は泣かせてください。オオヨのヨ。
●こんな「シェンムー」は嫌だ!!
→サラリーマン涼が会社に辞表をたたき付けるところから物語が始まる。
→邪魔な通行人は殴り倒せる。
→カラオケを唄いヤクザと乱闘、その後隣人から宝の地図をもらう。
→宝の島に着いて原住民に襲われる。三味線を弾けば許してもらえる。

→やっとの思いで宝を発見。エンディングでは鈴木裕氏が出てきてひと言「えらい」という。
→その名も「シェンムー・裕の挑戦状」。

(香川県/璃梅壺3世)

——若い読者はわからないのでは? マイクデバイス必須です。

転じて頭に響かす人は、この前見た(笑)話の、次は紙で傘を使っているリーマンを見たんです。

こんな「ゴルフしようよ」はイヤだ!

→キ。うは合マサリマン
→天候はいつても雨
→コースは全マ 馬ンホム
→クラブは全マ ビニール傘

東京都/ぶっしー

各コーナーのご案内

●ドリネズと語る〜日常のできごとや疑問など●ドリマ画人……イラスト、筆絵、ドット絵コーナー●月刊ドリマガの輪……ドリマガスタッフと触れ合おう●真・ドリマガ解放区宣言!!……ハガキネタなんでもアリ●こ・ん・な・の・い・や・だ・あ〜……「こんな〇〇はイヤだ!!」ネタ系コーナー●ドリマンガ……コママンガのコーナー●ドリマガご意見箱……真面目なご意見●ショタコーナー……ショタ好きが集まるコーナー●新コーナー委員会……新コーナーをみんなで考えよう●勝手にうわさ話……噂情報をホントっぽく書くコーナー●激LOVEカフェ……投稿者同士エールを交わそう●泣ける話……不幸自慢●いきなりコピーライター……あのゲームのキャッチコピーを考えよう●その他なんでも募集!!

投稿のオキテ!!

●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒1色で書いてください。ハガキよりも薄い紙は無効となる場合があります。スクリーントーンを使用する場合には、はかれないようにしてください。
●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆は使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。
●封筒によるまとめ送しもOKですが、その場合もかならずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号/住所/氏名/PN/電話番号を明記するにしてください。また、まとめ送りの際には、封筒の中身を明記してください。

「ドリマガ」の読者イラスト投稿が、メールでも受け付け可能になりました。以下の投稿規定を守って記事末のメールアドレスに送ってください。

■投稿規定■

●ファイル形式: JPEG (できるだけ低圧縮、かつRGBで)
●ファイルサイズ
モノクロ: 200KB以下
カラー: 500KB以下
●住所・氏名 (PN)・年齢 (任意)・TEL・E-mail・URL (任意・ある人のみ)・イラストの題材 (ゲームのタイトル)・描いた絵に対してのコメント (20文字程度) を送信メールに明記のこと。
送り先は
dreamc@softbank.co.jpになります。

アデサキハコチラマデ!

リニューアル
まよ先だよ。
〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部
『ドリマガ』各係
石川県/なるこゆり

南央美のOPEN SESAME!!

央美ちゃんと愛犬ぷりんが開く、ちょっぴり不思議な世界の扉の鍵!?

なにやらお天気が気になる時期でございます。先日も「よい天気〜♡」と思って洗濯物を干していたら、しばらくして、ザーッ……。ああ〜。ゴロゴロ鳴ったらザーッはありとしても、キラキラ太陽のなかザーッは、ちょっとメゲますね。そのあと、予期せぬ虹なんて出ちゃったりすると、「ま、いっか!」なんて元気になってしまうんですけど……。 (笑)。今の時期は、カサ、手放せません。そして、夏に突入すると、日ガサの出番だったりして、結局ず〜っとカサ持ち歩きです。

さてさて、そんな状態のなか、「ちょっとブルーな気持ちをカラッとして!」というように、友から「ペット飼いたした!」のお電話が! おお〜う! そうですか〜♡と、「写真etc見たい

な♡」と言ってみたら、「描いて送る……」との返事が……。何故?

しばらくして、FAXからガガガ……と出てきた1枚の絵を見てみたところ、ウロコに顔? はて? これは、どこかで見たような……。そう! この姿形は、あの「シーマン」!! ちょっと、お待ちなさい……。とすると、彼女は、「シーマン」をやっているの? その問いをぶつけてみたならば、答えは「うん、違う」。……あれ? この絵は、どこをどう見ても「シーマン」……。 (汗)。これは、見に行かねばなるまい! と、遊びに行ってみたのです。するとそこには、大きな水槽……。そして、ヌ〜ン……と目の前を通り過ぎる大きな魚……。こいつはもしや! アロワナ!? アマゾンなんかにいると

いう、とっても高いお魚さん!? で、隣りの水槽には金魚さん。……まさか、この金魚はエサ!? ひ〜 (汗)。いきなり見ると、ムチャクチャ怖い! でも、FAXで見た「シーマン」っぽい絵、当たらずとも遠からず……。そんな気分でした。そのうち、「見るなよ〜」とかしゃべり出して、手とか足とか出て来たりしたらイヤだな〜なんて、真剣に考えたりして……。 (笑)。ヤツを見ていると、「ありえない」とは言いづらかったりするのですが……。

そんな友のペット(?)「ペパーミント (通称ペッパー)」ちゃんは、我関せずで今日も元気に泳いでおります。私はといえば、ペッパーちゃんの横にいた金魚をいただく計画をたてているのでした♡



おみちゃんといっしょ (がいたいぬ:ぷりん)

あめがふった。きゅうに、ふった。ごろごろしたあと、すぐ、ふった。おみちゃん、かくれてる。ん? どうしたの? 「かみなり」って、なに? ごろごろするやつのこと? そうか、あれはこわいのか……。 よーし! じゃあ、わたし、がんばる! だっしゅてにげろー!

時々思い出しますが
今から30何年か昔
テレビシリーズに
「江戸川乱歩・
名探偵明智小五郎」
というのがありました。

天地茂じや
ないよ

まあ江戸川乱歩
ちのど
エロだったり
ゲロだったり
するんですが

江戸川 乱歩
だし

その中の一本に
「殺人金魚」という
話がありました。
以下 30年以上前の
うろ覚えで
書いています。
間違ってるごめんなさい

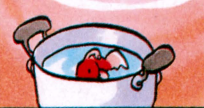
一と いうわけで
今回は

色々ですくすくす

#3. ある日の殺人金魚

昔、子供だったころ
明智少年は
金魚を飼おうとして
いたのだけど
お父さんにダメだと
言われて

それでも
あっちこっちに
隠しながら
飼ってたんだけど
みんな見つけて



最後には
水荒トイレに
隠してたんだけど
どこもお父さんに
見つけて、金魚
流されちゃって



とかいうトラウマを
持ってたんだけど
まあ
それはともかく



ある事件で 犯人を
下水道に追いつめた
明智小五郎は

逆に
形勢逆転。
犯人に襲われ
あわや、という
とき、
以下ネタバレ
があります。
気になる人は
読まないように

突然 下水から現れた
巨大な金魚 に犯人が
食べられちゃうんだよう



あるのか？原作に
こんな話も



いや、今になって思うと
自分のまんがの作風
に大きな影響を……



竹本泉：まんが家

CSの東映みで 放映された、とききました。最近、うー見たかたー ような
どっちも いいよう、な

竹本先生へのお便りは、〒107-0052 赤坂4-13-13 ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部「竹本泉の色々ですくすくす」係まで送ってね。

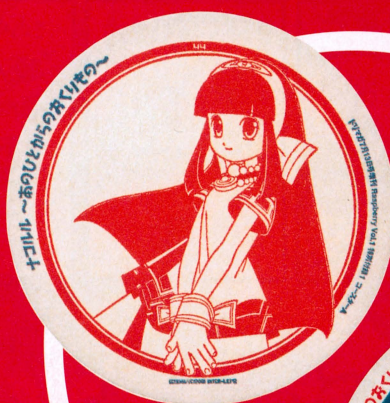
金魚って、コイくらいの大きさまで成長するって知ってました？ (編は体験アリ)

付 1 録



PS2話題のデジタルノベル
MissingBlue
描き下ろし
マウスパッド

付 2 録



あのナコルルがPCゲームで復活!
ナコルル
～あのひとからのおくりもの～
ナコルル&リムルル
描き下ろしコースター

ラズベリー Raspberry IS COMING



エフアンドシーの名作ゲームがDVDでリニューアル!

Natural 2 DUO
DVD EDITION
パッケージイラストポスター

付 3 録



豪華執筆陣による描き下ろし!
ラズベリー
オリジナルコミック

ソフトバンク発の美少女キャラクターマガジン 『ラズベリー』デビュー!

キャラクターゲームとかギャルゲーって言葉から、どんなものをイメージしますか? 萌え? ラブラブ? ん、それも悪くないです。でも、もう一味。ラズベリーはそこに『カッコよさ』をプラスしてみたいと思います。これまで雑誌は、キャラクターゲームに対して『かわいらしく』をキーワードにみなさんにお見せしてきました。もちろん、これはこれでぜんぜんアリです。でも、少レクールに、ソリッドにキめてみるのもいいじゃないか、そんなところからこのラズベリーの本作りは始まりました。扱うゲームは、奇をてらうことなく皆さんの期待が高いものばかりです。ドリマガでも高い前人気の**こみつくパーティー**、NECインターチャネルが放つ**AIR**、**カナリア**、**Pia♥キャロット**へようこそ!! **2.5**、横田守ファンのみならず注目が集まる**火焰聖母**、キッドの最新作**Memories Off 2nd**、**夢のつばさ**、セガ初の(?)ギャルゲーム**Candy Stripe**といったDCタイトル

G SOON!

はもちろん、プレイステーション、Windowsの話題作もたくさんあります。たとえばナコルルやF&C・FC03特集などもなじみ深いところでしょう。ほかにもウエクサユミコさんをはじめコミック陣もけっこう自信アリ、です。

ともあれ、手にとってもらおうと違いを感じてもらえると思います。値段は980円とちょっぴり高いですけど、かなりイイ感じの付録が3つも付いてますから。ねえ、編集長? 「そりゃもう」。ともあれ**MissingBlue**が目印の1号目のラズベリー、よろしくね!

エモーショナル美少女キャラクターマガジン

〈ラズベリー〉
Raspberry

2001年7月4日発売! 定価980円



2001年7月12日。

キミは一生やり飽きないゲームと出会う。

遊んでも遊んでも、遊びつくせない深さがある。究極のカルドセプト、いよいよ発売。

Culdcept II[®]

カルドセプト セカンド



究極のカードボードゲーム『カルドセプト セカンド』 価格:6,800円(税別) 2001.7.12 on sale

●通信対戦可能 ●カード数が450種以上に大幅アップ ●より洗練されたゲームシステム

予約受付中!

● 数に限りがありますので、お急ぎください。 ●

今、下記のお店で予約すると、
**ゲームで使用可能なカードデータと、
リアルカード3枚をもらえるプレゼント!!**

※ご予約の際に、お店の人に特典が付くかどうか確認してください。

カードデータ



カードデータ「レオナイト」

※カードデータ「レオナイト」をダウンロードするためには、ドリームキャストからのネットワーク接続が必要になります。また、オールセブンスターズネットワークへの、ユーザー登録が必要となります。予めご了承ください。詳しくは、www.culdcept.comをご覧ください。

リアルカード



リアルカード
「レオナイト」
プラス
いずれか2枚



ヨドバシカメラ全店/メッセサンオー/ディスカウントショップセキゼン2号館/サンタワーズ店/さくらやゲーム取扱店/(株)ソフマップ ゲーム取扱店/
ビックカメラゲーム取扱店/AZMarket 立川店・青梅店/ゲームスマーヤ/メディアランド全店/エブリディ全店/ディスユニオンビュウ全店/
シータショップ全店/あそびリーグ久米川店・メディアヒーロー/メディアシティBOM全店/BOMゲーム取扱店/ヤマジワゲーム取扱店/Bee1全店/
ファミコンショップDr.ムー全店/アイ信マルチメディア館全店/BOOKSコスモゲーム取扱店/古本市場全店/ラオックス(株) ゲーム取扱店/ALIVE各店/
(株)なかうらゲーム取扱店/ブックエース全店/somes各店/100満ポルト(TVゲーム取扱店)/宝島王国全店(一部店舗除く)/(株)ニノミヤゲーム
取扱店舗全店/Wonder Goo全店/ファミコンランド全店(一部店舗除く)/メディアバック全店/そうご電器YESゲームスクエア全店/ファミーズ全店/
マジカルガーデン全店/マジカルステーション全店/遊ING全店/ドキドキ冒険島全店(一部店舗除く)/スーパーソフトボックス全店(一部店舗除く)/
MAGMART全店/ゲームプラザ元氣302/ゲームフリークまご店・岩出店・ガリバー店/ゲームステーションアズ全店/ノジマゲーム取扱店全店/
全国のわんぱくごそうグループ/エマーズン全店/ベスト電器LiMB TVゲーム取扱店/ファミコンショップ桃太郎全店(一部店舗除く)/TVバニック各店/
シーガル大和町店・五輪店・北根店・泉パイパス店・石巻店・札幌元町店/
上新電機(株)TVゲーム取扱店舗 ※「願不同」※詳細に関してはwww.culdcept.comをご確認ください。



<http://www.d-direct.ne.jp>



詳しい情報はカルドセプト オフィシャルサイトへ

<http://www.culdcept.com>

【お問い合わせ先】メディアファクトリーカスタマーサポートセンター TEL.03-5469-4880 〈月曜日～金曜日(祝日を除く)10時～18時〉

企画・開発：(有)大宮ソフト 制作：(株)メディアファクトリー 製造・販売：(株)セガ
Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。Copyright 2001 Omiya Soft (Supported by Marigul)

大宮ソフト

MEDIA
FACTORY

特別に
突撃取材!

ドリームガ なぜなに!? 探検隊

今回の調査テーマ

ブロードバンドアダプタで常時接続
～ISAOがお手軽サービスを開始～



「たいちょう! 聞いてくださいよー! さっきから電話がですわね……」「なんじゃ、ハチよ。せっかく今PSOがいいトコじゃというのに!」「あーあ、さっきから電話がずっと話中だったのは、たいちょうが回線を塞いでいたからなんですわ!」 困りますもう! 「仕方なかろう。でもワシもな、電話代はかかるわ回線は遅いのでイライラがたままりまくりなんじゃな!」「だったらいいそのことISDNやADSLとかを導入してみれば?」 ボクがイチから教えてあげますよ! 「おお、助かるのわ!」

たいちょう! ネットやるなら今はブロードバンドの時代ですよ!

「たいちょう、最近SDNやADSLといった言葉をよく聞きますよね」「うむ、いわゆるブロードバンドのことじゃろ」「そうす。従来のアナログ回線よりも高速で通信できて、しかも通話用の回線もふさがいないということで、爆発的に普及しているんです。代表的な規格を右にまとめてみましたよ!」「ハチよ、これはブロードバンドアダプタを用意すれば、すぐに使えるのか?」「いや、

それがですね、規格に合わせてルーターとかTA(ターミナルアダプタ)などを用意しなくちゃダメなんです」「うーむ、なにやら難しそうじゃのう。もうワシはギブアップ寸前じゃ!」「あきらめるのは早いですよ! そんなたいちょうみたいな初心者向けに、おなじみのISAOがなにやらお手軽なサービスを始めるそうなんです!」「ほほうハチよ、それを教えてくれよ!」「次へゴーです!」

最近注目されている、ブロードバンド規格

| 名称 | 速さ | 解説 |
|-----------------------------|-------------------------|---|
| ISDN (INSネット64) | 64Kbps | デジタル電話回線の俗称で、1本の電話回線に電話、データなどの性格が異なるサービスを共存できる。スピードがやや物足りない? |
| ADSL | 1.5Mbps (下り) | 最近注目されている規格で、ISDN回線の最大24倍、通常のアナログ回線の最大45倍で通信が可能。対応地域もどんどん増えている。 |
| DC標準アナログモデム (参考) | 33.6Kbps | 昔から使われている一般的な電話回線で、まだ多くの家庭用電話回線はこの方式。国内のDCでは、事実上33.6Kbpsが標準スピードだ。 |

おなじみのISAOが、オトクなサービスを始めるそうですよ!

「たいちょう、ISAOがですね、お手軽な『ブロードバンドスタートキット』の販売を始めるそうなんです。これを購入するだけで、DCでブロードバンドによる常時接続ができちゃうんです!」「ほほう、ハチよ、これはスゴいのう。どのコースも24時間ネットにつなぎっぱなしでも料金は固定、おまけに速く同時に電話もかけられる! と、いうことナシじゃな!」

ブロードバンドアダプタなど、必要な機材が一セットに! NTTへの申し込みも同時にできる!

「ハチよ、ワシはブロードバンド導入を本気で考えておったが、買いそろえる機材は複雑だわ、NTTに契約しなくちゃいけないわで、二の足を踏んでおったんじゃな!」「このキットはそれらがすべてコミコミですから、なにも心配ないですよ!」



品薄だったブロードバンドアダプタもキットに同梱

初期費用と機材が
すべてコミコミ!!

フレッツISDN

フレッツISDNとは?

NTTが提供する常時接続型のインターネット接続サービスの1つで、デジタル回線であるISDNを使用する。ADSLと比べるとちょっと速度は遅いけど、設備や月にかかる費用が比較的安価で、今回紹介している3つのコースの中ではもっともサービス範囲が広い。

対応地域は?

北海道、宮城、埼玉、千葉、東京、神奈川、名古屋、京都、大阪、兵庫、福岡(7月より全国47都道府県をカバー)

毎月の利用料金は?

| | |
|-------------------------------------|--------|
| isao.net接続料 (ISAOに支払、PSO無料/やり放題) | 1,886円 |
| フレッツISDN料金 (NTTに支払) | 3,600円 |
| 合計 | 5,486円 |

スタートキット内容

- ISDNダイヤルアップ・ルーター
YAMAHA RTA52li
- ブロードバンド・アダプタ(BbA)
- ドリームパスポートPremier
- ブロードバンド・ガイド

初期費用+スタートキット一式で

**ISAO
プライス 39,600円**

(普通に買い揃えると約44,600円)

フレッツADSL

フレッツADSLとは?

フレッツISDNと同じくNTTが提供する常時接続型の接続サービスの1つ。ISDNに比べ回線速度が1.5Mbps(下り)と20倍以上だが、まだサービス範囲は狭い。また現在では、正式サポートのDCソフトも少ない(「PSO」の稼働は検証中で、近々正式にサポートするかも?)

対応地域は?

北海道、宮城、福島、茨城、群馬、新潟、埼玉、千葉、東京、神奈川、長野、富山、石川、岐阜、静岡、愛知、奈良、京都、大阪、兵庫、岡山、広島、山口、福岡(一部地域を除く)

毎月の利用料金は?

| | |
|--------------------------|--------|
| isao.net接続料 (ISAOに支払) | 1,886円 |
| フレッツADSL料金 (NTTに支払) | 4,600円 |
| 合計 | 6,486円 |

スタートキット内容

- ブロードバンド(Bb) ルーター
- ブロードバンド・アダプタ(BbA)
- 10BaseT ケーブル(2本)
- ドリームパスポートPremier
- ブロードバンド・ガイド

初期費用+スタートキット一式で

**ISAO
プライス 28,800円**

(普通に買い揃えると約33,800円)

イーアクセスADSL

イーアクセスADSLとは?

イーアクセス社の回線を利用する常時接続型サービス。内容は基本的にフレッツADSLと同じだが、サービス範囲が現在は関東が中心とさらに狭い。ただ、支払いを一本化でき、フレッツADSLと違い、「PSO」などDCゲームの多くを正式にサポートしている。

対応地域は?

東京、神奈川、千葉、埼玉(一部地域を除く)

毎月の利用料金は?

| | |
|-------------------------------------|--------|
| isao.net接続料 (ISAOに支払、PSO無料/やり放題) | 1,886円 |
| ADSLサービス料金 (ISAOに支払) | 3,794円 |
| 合計 | 5,680円 |

スタートキット内容

- ADSLルーター 住電 MegaBitGear TE4000
- スプリッター
- ブロードバンド・アダプタ(BbA)
- 10BaseT ケーブル ●モジュラーケーブル
- ドリームパスポートPremier

初期費用+スタートキット一式で

**ISAO
プライス 40,100円**

(普通に買い揃えると約45,100円)

キャンペーン期間中(6月18日~7月31日)にISAOのISDN、ADSLサービスに申し込むと、さらに1万円キャッシュバック中!

※各コースとも、スタートアップキット料金のほかにNTT工事料などがかります。詳しい対応地域はお近くのNTT、e-Accessホームページ(<http://www.eaccess.net/>)でご確認ください。月額料金はISDN回線(いわゆる電話)の基本料金などは含んでいません。フレッツADSL料金には屋内配線利用料、ADSLモデム・スプリッタのレンタル料金が含まれています。また、フレッツISDNのスタートキットの料金は、アナログ回線を廃止し、INSネット64を契約すると同時にフレッツISDNを申し込んだ場合です。フレッツADSL、イーアクセスのスタートキットの料金は、アナログ電話回線をADSLにも使う場合で、ADSLモデムなどを自分で設置する場合のものです。

それぞれの長一短を調べてみましたよ~!

フレッツISDN

サービスエリアが広い! 安心して使える!

サービス範囲がもっとも広いのが魅力(地域によっては、選択肢はこれだけというところも)。加えてルーターが買い取りのため、初期費用はフレッツADSLよりは高いが、月額でかかる料金は安く、トータルでみるとこれが一番安価。DCのゲームも公式サポートされているので、安心感はある。通信速度は遅いが、ネットゲームをやりまくるには◎。

マル ここがスゴイ

●サービスエリアが広い

ADSLはまだ都市部だけだが、ISDNはほぼ全国をフルカバー。ISDNを選ぶしかないという地域も多い。

●トータルの費用が比較的安い

月々のコストはもっとも安価。とにかく低料金で使いたい! という人はぜひ。

●DCのネットゲームも安心して遊べる

ADSLは不安定な要素が多く、「PSO」ではルーターの機種によってはトラブルも。今回のセットは完璧だ。

✕ ここがちょっと

●通信速度が遅い。64Kbpsは、DC標準モデムの約2倍のスピード。今となってはちょっと物足りない。

●初期費用が若干高価で、お金をかけたわりには、見合った効果が得られない恐れも。ADSL待ち?

こんな人にオススメ!

ADSLのサービス地域外の人で、すぐに常時接続したいという人、すでにISDN回線に変更して、アナログ回線に戻したくない(戻せない)人、速さより月々の料金がやっぱり安いほうがいい人は、コレだ。

フレッツADSL

初期費用が最安値、PCとの共存も楽チン!

なんといっても速さと初期費用の安さが魅力。ISAOスタートキットのBBルーターを介せばDCとPCの共存もまったく問題なし。いいことづくめだが、毎月のコストが高めなのと、NTTから別送されるADSLモデムが品薄のため、開通までに2カ月かかる場合もあるとか。また、正式サポートされているDCソフトもまだ少なく、「PSO」の稼働は検討中とのこと。

マル ここがスゴイ

●回線速度が速い

1.5Mbps(下り)というスピードがADSLの一番の魅力。理論上、スピードは標準モデムの45倍だ!

●スタータキットを買うだけで、PCも高速通信可能
ISAOが用意したスタータキットを買うだけで、PCとDCを同時にブロードバンドでつなぐことが可能。

●初期費用が安い

3万円を切る価格で準備ができるのも、大きな魅力。安さの理由は、ADSLモデムがレンタルだから。

✕ ここがちょっと

●月額6,486円は少し高価。テレホーダイ+isao.net固定制なら月額約4,000円なので、導入はよく考えて。

●DCのネットゲームには正式対応しておらず、確実性に欠ける。「PSO」は検証中で、100%保証ではない。

こんな人にオススメ!

DCのネットゲームには正式に対応していないとはいえ、ちゃんと遊べるとの報告もある。PCにつなげて高速でネットサーフィンしたい人、初期費用を低く抑えたいと思っている人はADSLだろう。

イーアクセスADSL

高速かつDCゲームに公式対応、申し込みから開通も最速!

速くてDCソフト正式対応、と両フレッツのいいところをしようというイーアクセス。また、ADSL専用回線を敷いているから(フレッツはADSLとISDNの回線が混在)、回線速度も安定しているとか。ただADSLルーターが買い取りで、もしPCとDCを同時につなぎたいときには、キットのほかにHUBという機械がさらに必要。初期投資が大変かも?

マル ここがスゴイ

●回線が高速

フレッツADSLと同じく1.5Mbps(下り)というスピードが魅力。理論上、スピードは標準モデムの45倍。

●DCゲームも公式にサポート

「PSO」などのゲームも正式に対応している。安心してDCでネットゲームを楽しみたいならコレだ。

●専用回線を使った安定した通信が可能

NTT内部に専用回線が敷かれているため、安定した通信が可能。料金がフレッツADSLよりも安いのも魅力。

✕ ここがちょっと

●実際にイーアクセスのサービスを使うのは、関東の一部地域のみ。これから拡大するか?

●DCとPCを同時につなげるには、さらにHUBという機械が必要。ほかの2コースは追加機材不要だ。

こんな人にオススメ!

DCのネットゲーム、ホームページを高速で見るなど、インターネットでできることはみんなやってみたい人、初期費用は高くても月々は安くしたい人、専用回線に魅力を感じる人向け。

チェック! PS2とつながる! 「ぐるぐる温泉2」の今後

6月5日のコンテンツ戦略発表会で、「今後はPS2やPCなどにつながる」とクロスプラットフォーム戦略を発表したセガ。発表会では「ぐるぐる温泉2」「サクラ大戦コンテンツ」といったタイトル名が明らかにされ、それらに続くほかのタイトルが気になるところだが、実はこの構想、現段階ではオーバーワークス周辺のプロジェクト限定で、今後のタイトルに関してはまったく未定だとか。どうなる?



チェック! 他機種でも使える?

ゲームキューブ、PS2もブロードバンドアダプタの発売を予定している(Xboxは標準装備)。ルーターやHUBを介すれば、DCとPCを同時につなげられるのだから、それと同様に他ゲーム機との共存も問題ないはず。各ハードが出そろったら、追ってレポートするぞ。



今や時代はブロードバンド、常時接続で夢の通信生活を!

ネット黎明期には、今のようなグラフィカルなブラウザもなく、文字だけで通信を行っていた。それから10数年、画像はもちろん、音楽、映像など、今や行き来するデータ量は計り知れないほど増加している。今後はさらにデータ量も増え、常時接続はもはや当たり前の時代が必ず到来するだろう。ブロードバンドアダプタの登場により、DCでも常時接続の恩恵が受けられるようになったが、手続きや機材の調達などがなにかと面倒。DCはコンシューマハードである以上、通常のゲームソフト同様、やはり電源を入れたら即楽しめるくらいの気軽さが必要だ。これまでは「楽しみたいソフトやサービスは、もうそろっている。でもブロードバンドって面倒だし難しそう」と尻

込みでいた人も多かったはずだ。そういった意味で、今回の必要なものが(ほぼ)すべてがそろったスタートキットが発売された今が、DCにとっての真のブロードバンド時代の幕開けと言っても過言ではないだろう。ISAOも「これから発売されるDCのネット対応タイトルについては、今回のサービスにすべて対応させたい」「利用料金についてもプロバイダ料金とのお得なセット価格も用意したい」とかなり前向きな姿勢を示している。年齢の低いユーザーには、まだちょっとと敷居が高いかもしれないけど、月に30数時間(1日1時間)つなげることがあるなら、このセットを試してみてもいいだろう。きっと、それ以前の環境には戻れなくなること間違いなしだ。



PSO

時間数も遊ぶ時間帯も気にせず、オフライン同様仲間と楽しめるのはかなり魅力的。速度も超速!



ドリカラ

曲のダウンロードの速さは、通常回線とは雲泥の差。自分の部屋がカラオケボックスに!



ドリームコール

ドリームコール同士だったら、どんなに離れていても電話代がタダ。一般電話、携帯電話へも格安。



PC

今回のセットはもちろんPCでも利用可能。PCのLANカードを用意しておけば簡単につなげられるぞ。

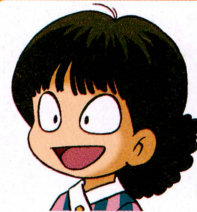
1日に1時間以上利用するなら導入すべき!

問い合わせ先 <http://www.isao.net>

神村幸子の ゲーム虎の穴

巻の九 ザ・心理ゲーム

かみむら先生のホームページはコチラ!
たくさん作品や近況なども見れるよ!
<http://www2.justnet.ne.jp/~bluetri>



かみむらさちこ

アニメーターほか、よろず絵描き
ぬるいゲームマー。ウデはともかく
ゲームに対する愛情は深く、ヘン
ゲームでもとことんやり込む。



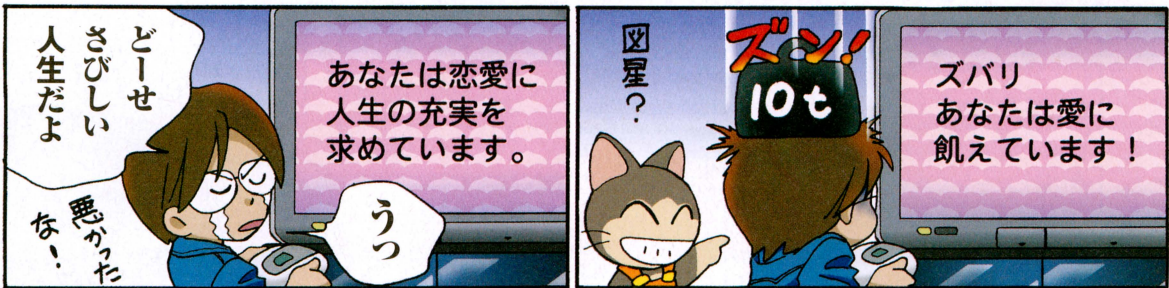
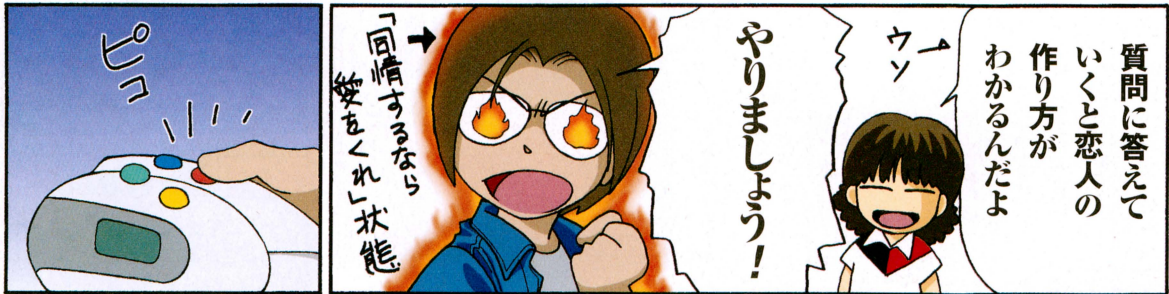
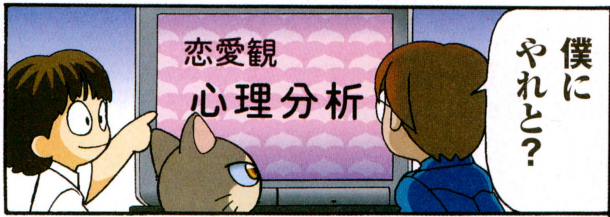
オレ様

本名・キヤスロン・反町。ゲームマ
アの猫的生物。主人が楽しめる
う、あの手この手を考える。今
モルモット(実験台)をデリバリー。



爆弾岩

アルコールモンスター。ふだんは
集者を生業にしているが酒が入る
本性を現す。マンガの内容がノン
クションなのが悲しい……。



黒川文雄の COLUMN



まだまだ Black or...

取り返しのつかないことをやってしまったとき、または大変なことが起きてしまった時、人は「パンドラの箱」を開けてしまった……などと言う。かくいう僕は「ギリシャ神話」なんてほとんど読んだこともないのだが、「パンドラの箱を開けちゃったなあ……」なんて悩んでみたことがごく最近ある。けれども、普段直面するイージーなトラブルだったら、そんな言葉を使うようなことはない。本当に、これ以上ないようなキツイ状況や、進退きわまり、今後の方向性を左右するような重要な出来事の時こそ使う表現なのだろう。さて、僕が調べた限り、パンドラの箱というのは何なのかを説明しよう。「パンドラ」とはギリシャ語の「すべて」という意味の「pan」(パン・パシフィックとかパン・アメリカンとかのアレだ)と、「贈り物」という意味の「doron」を合わせた単語だそう。だから「パンドラ」とは「すべての贈り物」という意味になるのだから……。さて、「ギ

まだまだ Black or... パンドラの箱

任天堂の米国法人、NOAは6月11日、「ゲームボーイアドバンス(GBA)」の北米での販売を開始した。GBAは全世界で1億台以上売れている「ゲームボーイ」の後継機種だけに、その成功は誰も疑わないという。だがその一方で、多数の競合企業が、携帯電話やハンディコンピュタゲーム機を交えた新たな時代の動きも？ 数年後の覇者は今と同じとは限らないのかもよ？

リシャ神話」において「パンドラ」というのは、その物語に登場する美女だ。しかしその美女、元は粘土細工の人形だったという。発端は全知全能の神ゼウスが、息子のヘパイトスに粘土で女の人形を作らせたことから始まる。人形はヘパイトスの妻、愛と美の女神アフロディテに似せたもので、その粘土細工人形にゼウスが息を吹き込むや、その人形は命を持ち、美しい女の姿になったという。そう、その人形こそが美女パンドラなのだ。ゼウスは多くの贈り物をパンドラに与えた。その贈り物の中には、ヘルメスが与えた金の箱があった。ヘルメスはパンドラに、決して箱を開けないようにと云ってその金の箱を与える。だが、その箱にはゼウスの恐ろしい計画が隠されていたのだ。それは地上で悪事を働く人間たちを懲らしめるためのもの。人間の「病氣」「悪意」「老醜」「狂気」「飢え」などが詰め込まれた禁断の箱だったのだ。そして、パンドラが、その箱を開けてしまった罰として、人間に害をもたらすたくさんの災厄がその箱の中から飛び出してきてしまったというわけだ——好奇心に負けて、パンドラは箱を開けてしまったばかりに、

人間社会に不利益な害悪がはびこる結果になった……とも言える。しかし、パンドラはすぐに箱の蓋を締めた。辛うじて最後の魔物が飛び出すのを押さえることができたそう。気には「予知能力」だったという。この能力が人間に付与されなかった結果、人間たちは自分の運命や寿命を知ることなく過ごすことができることになった……というわけだ。しかし、もしこの能力が人間に備わっていたならば、人間は自らの寿命や運命を知ることになっていただろうか……？ 果たしてそれが本当によかったかどうかはわからないが、もしかしたら、その能力が人間に備わっていたら、パンドラが箱を開けてしまったような愚挙もなかったのかもしれない。でも、これって「鶏が先か、卵が先か」みたいなバカげた話だったりする。そんなことを言っても何も始まらない……よね。言葉の由来通りならば、人間に対する神様からの「すべての贈り物」ということになるのだから。しかし、神様はすべてを与えはしなかった……という。考え方を変えれば、仮に将来に悲観的な出来事が待っていたとしても、

それに気が付かないまま楽観的に生きていくことができるというものだ。そう、もしかしたら「未来」は自らの意思で変えることができるのかもかもしれない。確かに「パンドラの箱」は開けてしまった。だがしかし、その行為自体が、人間(この場合は粘土細工だった人形から生まれた人間だ)としての好奇心から起こったもので、人間の精神的な弱さや、脆さを体現したものに他ならない。まあ長くなったが、ここで言うところの僕なりの「開けてしまったパンドラの箱」の中身を書くことは残念ながらできない。でもいつか時間がたった時には振り返って見て書くことができるかもしれない。だって今さら悩んだって元に戻すことはできないわけだから……。それにその箱を開けてしまったことも自分としては折り込み済みだったはずだし。まずは前進あるのみ。それを越えてゆくのが最善の手なのかもしれない。先人は言っている……「人間の作り出した問題は、必ず人間によって解決できる」……と。うん、いい言葉だ。

【黒川文雄・プロフィール】

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガにて「バーチャファイター」シリーズを中心に宣伝プロデューサーに参画。その後独立し、ソフトウェアの宣伝プロデューサー会社マーベリックで活動。現在は主にコンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」で宣伝業務を担当。

【黒川文雄・近況?】

この本が出ているころには中国に行っているはず。「シェンムーⅡ」の取材じゃないよ(笑)。でも、上海からクルマで3時間かかって。それって東京から京都くらいってことだよ。中国は広いなあ……。 (黒川)

ゲーム業界今号のニュースヘッドライン 6/2 → 6/15

| | | | | |
|--|--|---|---|---|
| <p>1 タカラ「デジQ」投資家は評価</p> <p>タカラが大幅増産し、一時前日比95%(-5.78%)高の1,740円と年初来高値を更新した。6月7日に発表されたコンナとの新が今月の共同開発(「デジQ」)が引き続き評価されている模様。同社の株主は今年初めから前日までの、営業日中8営業日間で上昇し、この間の上昇率は23%にも達している。今回の動きで、タカラの株主は、タカラの上昇率は「技術的なナレッジ」でこれからの遊戯の中核に安んずる株主に提供される手法は「楽々」で「サブビジュアル」のチップを「活用」した手法であるし、改造で「楽々」で「サブビジュアル」のチップを「活用」した手法である。この2つの手法はどちらも成功している。一方、当面の目標は「デジQ」が大ヒットする可能性がある」と指摘している。一方、当面の目標は「デジQ」が大ヒットする可能性がある」と指摘している。一方、当面の目標は「デジQ」が大ヒットする可能性がある」と指摘している。</p> | <p>2 コントローラーを作っているのはど?</p> <p>コンナは6月8日、音楽ゲーム機「ダンス・ダンス・ダンス」レボリューション(DDR)の模倣品を韓国国内で製造・販売したとして、韓国企業2社にゲーム機模倣品製造・販売禁止を求めた。この訴訟で、韓国企業2社は約400万台を販売したほか、PS向けに投入している。韓国企業2社は1999年5月から同ゲーム機を輸出、約350万台を販売した。コナミの訴訟相手は、ダンスゲーム機を輸出、約350万台を販売した。コナミの訴訟相手は、ダンスゲーム機を輸出、約350万台を販売した。コナミの訴訟相手は、ダンスゲーム機を輸出、約350万台を販売した。</p> | <p>3 「CESA GAME.COM」を6月末で閉鎖</p> <p>CESAは6月8日、音楽ゲーム機「ダンス・ダンス・ダンス」レボリューション(DDR)の模倣品を韓国国内で製造・販売したとして、韓国企業2社にゲーム機模倣品製造・販売禁止を求めた。この訴訟で、韓国企業2社は約400万台を販売したほか、PS向けに投入している。韓国企業2社は1999年5月から同ゲーム機を輸出、約350万台を販売した。コナミの訴訟相手は、ダンスゲーム機を輸出、約350万台を販売した。コナミの訴訟相手は、ダンスゲーム機を輸出、約350万台を販売した。</p> | <p>4 セガ、中国で開発委託</p> <p>セガは6月8日、音楽ゲーム機「ダンス・ダンス・ダンス」レボリューション(DDR)の模倣品を韓国国内で製造・販売したとして、韓国企業2社にゲーム機模倣品製造・販売禁止を求めた。この訴訟で、韓国企業2社は約400万台を販売したほか、PS向けに投入している。韓国企業2社は1999年5月から同ゲーム機を輸出、約350万台を販売した。コナミの訴訟相手は、ダンスゲーム機を輸出、約350万台を販売した。コナミの訴訟相手は、ダンスゲーム機を輸出、約350万台を販売した。</p> | <p>5 USJ、200万人突破</p> <p>米映画テーマパーク「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」(USJ)大阪市内の累計入場者が今年に入って、200万人を突破した。このうち6日、明らかに増えた。100万人突破は、予想を下回る日だった。5月6日、その後も1日平均約3万人入場を続ける。USJは今年1月、旅行会社の「YOMIURI」が、当日券が不足する事態を招いた。USJは今年1月、旅行会社の「YOMIURI」が、当日券が不足する事態を招いた。USJは今年1月、旅行会社の「YOMIURI」が、当日券が不足する事態を招いた。</p> |
|--|--|---|---|---|



新作アニメ情報

OVA エイリアン9

VOL.1『第9小学校 エイリアン対策係』

6月25日発売予定

バンダイビジュアル
各5,800円(税別)
各28分収録

VC

セル&レンタル
BES-2734

DVD-VIDEO

セルオンリー
BCBA-0802

◎原作：富沢ひとし(ヤングチャンピオンコミックス 秋田書店刊)／監督：藤本ジ朗／シリーズ構成：村井さだゆき／キャラクターデザイン・作画監督：入江泰浩／クリーチャーデザイン：岩倉和憲／美術監督：東潤一／音響監督：岩浪美和／音楽：配島邦明／アニメーション制作：GENCO、J.C.STAFF ほか
◎キャスト 大谷ゆり：井端珠里、川村くみ：清水香里、遠峰かすみ：下屋則子、久川めぐみ：久川綾、ボウグ：中屋隆聖、珠木美佑：中山真奈美、委員長：深井真美、塩野崎先生：加藤優子 ほか

© 富沢ひとし・秋田書店/エイリアン9製作委員会

周辺情報

●原作コミックも好評発売中!!

ヤングチャンピオンコミックス(秋田書店刊)から全3巻(各514円(税別))で好評発売中。連載は終了しているがOVA化にあわせて描き下ろし新作も発表されている。

●「エイリアン9」公式サイト

現在「エイリアン9」の公式サイトが公開中。小学校の案内図をイメージしたサイトでは、最新情報やアニメの設定ほか制作日記なども見ることができる。

URL <http://www.alien-nine.com/>



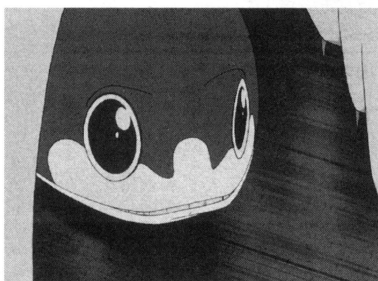
ヤングチャンピオンコミックス(秋田書店刊)／各514円(税別)。

近未来、世界にはエイリアンが満ちていた。例えば、小学校にも。そのため各学校ではエイリアン対策係という係があり、生徒に割り当てられていた……。そんな異色な設定のOVA「エイリアン9」の第1巻が6月25日に発売される。原作は「ミルククローゼット」(講談社「アフタヌーン」連載中)で注目を集める富沢ひとしが、『ヤングチャンピオン』(秋田書店刊)

で連載していたSFコミック。内容はエイリアンと戦うSFアクションというより、同じ係になった3人の少女がさまざまな葛藤を乗り越えて友情を育み、成長していく姿が描かれた青春ドラマだ。DVD-VIDEO版には封入特典として原作者の富沢ひとしと描き下ろし2漫画を封入。同じくDVD-VIDEOのみ初回特典として「ゆりの特大キャラピンズ」付き。



それぞれ理由で対策係になった3人。仕方なく係の仕事をやっているゆりは、くみやかすみの足を引っ張ってしまう。



ゆりたち対策係がかかる共生型エイリアン・ボウグ。宿主を守るためにときに暴走することもある!



どこからともなく現れて学校に入り込むエイリアンたち。それを捕獲するのがゆりたち対策係の仕事だ。

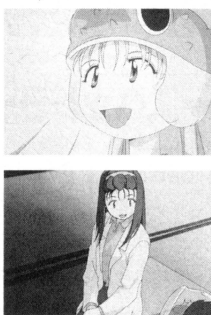


大谷ゆり (声：井端珠里)

6年椿組。気弱な性格が災いして「なりたくない係ナンバーワン」のエイリアン対策係に。とにかくエイリアンを見るのも触るのも大嫌いで、対策係の仕事にもなじめないでいる。

川村くみ (声：清水香里)

6年藤組。毎年学級委員長を務める優等生。みんなから頼られるが、本来は他人に頼ることも頼られることも嫌い。学級委員長になりたくなくて対策係になる。すぐに泣くゆりの面倒をみることに。



遠峰かすみ (声：下屋則子)

6年桃組。自分から率先してエイリアン対策係になったちょっと変わった女の子。お稽古ごとなど物事をさりりとこなす天才肌のお嬢様。対策係の仕事も楽しみながらこなしていく。

久川めぐみ (声：久川綾)

ゆりたちの通う第9小学校のエイリアン対策係担当教師。3人の対策係のメンバーに豊富な知識と経験的確な指示を与えるアドバイザー。エイリアン嫌いのゆりにはかなり不安を抱えている。

GS-CATV Pick Up

お問い合わせ先

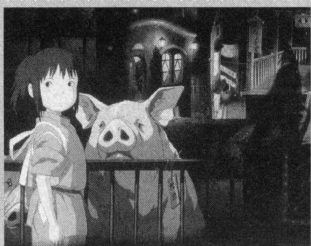
●ファミリー劇場
☎03-3584-0788
(受付時間/9:30~18:30)

●アニマックスインフォメーション
☎03-5402-1730
(受付時間/10:00~12:00, 13:30~18:00)

『宮崎駿特集』ファミリー劇場

スカパーフェイクTV!(361ch)・ケーブル局「千と千尋の神隠し」の公開に先駆けて、7月14日からファミリー劇場で宮崎駿監督作品の特集が放送される。宮崎駿監督&キャストへのインタビューほかで送る「千と千尋の神隠し」の特別番組や「名探偵ホームズ」全26話、劇場用アニメ「パンダコパンダ」全2作品などが放送される。

●7月14日(土)
12:00~ほか



©2001二馬力・TGNDTDM

『おジャ魔女どれみ』アニマックス

スカパーフェイクTV!(724ch)・ケーブル局テレビ朝日系で最新シリーズが放送中のアニメ、「おジャ魔女どれみ」の1stシリーズが、7月23日からアニマックスで毎日2話連続で放送される(全51話)。

小学校3年生の春風どれみは、偶然立ち寄った「MAHO堂」というお店で、魔女であった女主人の正体を見破り、魔女見習いになる?

●7月23日(月)
22:30~スタート



©ABC・東映アニメーション

★ VC&DVD-VIDEO PickUp ★

TV こみっくパーティー

発売中(6月22日発売)
ケイエスエス
各2,800円(税別)
各約43分収録

VC アニメイト&ソフト
グループの通販専用
パッケージ
KSA24121

DVD-VIDEO セルオンリー
KSXA24111



原作: AQUAPLUS/監督・絵コンテ: 須藤典彦/シリーズ構成・脚本: 山口宏/キャラクターデザイン・総作画監督: 田口広一
©2001年4月より放送中のラブコメディ。同級生の高瀬瑞希とともに九品仏大志に呼び出された千堂和樹は、同人誌即売会に連れに行かれ……。キャラカード封入。初回特典は全巻購入特典応募券。

© 2001 AQUAPLUS/ケイエスエス

OVA HAPPY☆LESSON 特別版 LOVE LOVE COLLECTION

発売中(6月22日発売)
ケイエスエス
2,000円(税別)
約60分収録

VC —

DVD-VIDEO セルオンリー
KSXA24098



◎ゲームやラジオなど、メディアミックスで展開中しているゲーム誌連載企画のスペシャル版DVD-VIDEO。DC版やOVA版共通のOPや出演声優によるホノボノママトークなどを収録。特典にキャラクターカードを封入。同日、同タイトルのラジオ番組を収録したCD「DJCD」(KSXA29136/1,200円(税別))も発売。

© 2001 ささきむつみ・メディアワークス/ケイエスエス・CHK

TV 学校の怪談

発売中(6月20日発売)
SMEビジュアルワークス
各約45分収録

VC セル&レンタル
SVWL-1473
4,800円(税別)

DVD-VIDEO セルオンリー
SVWB-1473
6,500円(税別)



原作: 『学校の怪談』(講談社KK文庫刊)/監督: 阿部記之/アニメキャラクターデザイン: 大西雅也©2001年3月までフジテレビ系で放送されたアニメ。さつきが転校してきた小学校にはお化けが出るという旧校舎が……。第1話と第2話を収録。各3話収録の第2巻から第4巻も同日発売。

© 講談社・フジテレビ・SMEビジュアルワークス・スタジオぴえろ

OVA エクスドライバー #4 [EX RIDER(恋のレギュレーション)]

6月25日発売予定
バンダイビジュアル
各5,000円(税別)
各36分収録

VC セルオンリー
BES-2478

DVD-VIDEO セルオンリー
BCBA-Q356



企画・原案・キャラクター原案: 藤島康介/監督: 川越享/絵コンテ・演出: 篠原俊哉/構成・脚本: 藤田伸三/キャラクターデザイン・総作画監督: 浜崎賢一◎暴走AIカーを追う理沙たちの前に1台のバイクが現れて暴走を食い止める……。映像特典はOVA制作日記、ノンクレジットEDほか。初回特典はEx-Dカード。

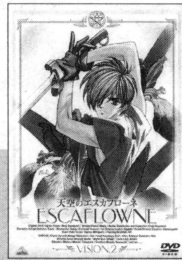
© 2001 藤島康介・exd・BV/D・G・A

TV 天空のエスカフローネ VISION.2

6月25日発売予定
バンダイビジュアル
4,800円(税別)
96分収録

VC —

DVD-VIDEO セルオンリー
BCBA-0785



企画: サンライズ/原作: 矢立肇、河森正治/スーパーバイザー・シリーズ構成: 河森正治/キャラクターデザイン: 結城信輝/メカデザイン: 山根公利©96年9月までテレビ東京系で放送されたアニメのDVD-VIDEO第2巻。脱出の囃となり、敵に捕らえられたバンの前に……。第5話から第8話までを収録。

© サンライズ

TV ヴァンドレッド Vol.05

6月29日発売予定
メディアファクトリー
各5,800円(税別)
各約55分収録

VC セル&レンタル
ZMV2-1143

DVD-VIDEO セル&レンタル
ZMB2-1149



監督: もりたけし/キャラクター原案: いのうえ空/キャラクターデザイン: 黒田和也/メカデザイン: 宮尾佳和、海老川兼武©2000年12月までWOWOWで放送されたフルデジタルSFアニメ。第9話と第10話のほか、初回特典にノンクレジットOPなどを収録。初回特典はジャケットトレカ2枚。

© 2000 もりたけし・GONZO/MEDIA FACTORY・G.D.H.

TV 霸王大系リョーナイト MEMORIAL BOX PART1

6月25日発売予定
バンダイビジュアル
29,800円(税別)
655分収録

VC —

DVD-VIDEO セルオンリー
BCBA-0777



原作: 伊東岳彦、矢立肇/監督: 川瀬敏文/デザインワークス: 神宮寺一/キャラクター原案: 伊東岳彦、小出拓©1994年にテレビ東京系で放送されたファンタジーロボットアニメのDVD-BOX。シリーズ前半部、第1話から第26話まで収録。原作者ほかスタッフのインタビューや設定資料を収録したブックレット封入。

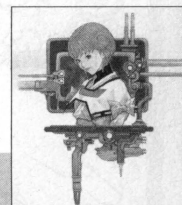
© 伊東岳彦/集英社・サンライズ・創造エージェンシー

OVA 電影少女 VIDEO GIRL AI DVD Complete Box

発売中(6月21日発売)
ビクターエンタテインメント
12,800円(税別)
約180分収録

VC —

DVD-VIDEO セルオンリー
VIZF-15



原作: 桂正和/監督: 西久保瑞穂/シリーズ構成: 関島真頼、あかりさとる/キャラクターデザイン: 後藤隆幸©1992年にOVA化された桂正和原作のヒット作品の初回限定DVD-BOX。全6話ほか、VC&LD未収録の映像特典を収録。桂正和描き下ろしBOX、スペシャルCD、解説書付き。単品版DVD-VIDEOも同日発売。

© 1992 桂正和・集英社

★ CD PickUp ★

SOUND TRACK 新白雪姫伝説プリーティア オリジナル・サウンドトラック Vol.1

パイオニアLDC
発売中(6月22日発売)
PICA-1227
2,913円(税別)
全26トラック
約50分収録



WOWOWのノンスクランブル枠で放送中の「新白雪姫伝説プリーティア」のサウンドトラック。ボーナストラックとしてテレビサイズのOP&EDも収録。特製イラストカード封入。

VOCAL caramel~キャラメル~ 池澤春菜

SME・ビジュアルワークス
発売中(6月6日発売)
SWVC-7079
2,913円(税別)
全8トラック
約49分収録

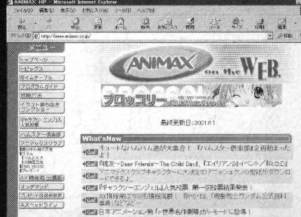


好評発売中の「chocolat~ショコラ~」に続く、池澤春菜の最新アルバム。前作とは違うグルーブ感が漂う新しい池澤春菜の世界を展開。「夢の降る夜」のリミックスほかを収録。

INFORMATION

NEWS コンテンツ充実! アニマックスホームページ

スカパー・フェイクTV! (724ch) やケーブル局で展開するアニメ専門チャンネル、アニマックスのHPでは、契約者でなくてももらえるプレゼントをはじめ、充実したコンテンツがそろっている。さらに会員(会費無料)になれば、壁紙ダウンロードなどのサービスも。



タイムテーブルなど、視聴に関する以外にも見についてみる価値は十分ある。

© 1999-2001 Animax Broadcast Japan Inc. All rights reserved.

URL <http://www.animax.co.jp/>

サムシング吉松劇場

二次元?
納得したような、しないような……。

てがのゲームは世界一!!

先日、大日本
アロレス見
行。たんずが
会場のあき
ほど近くで
知らん人に
なぐられまた
「いってえ」
近頃話題の
「ギルガメッシュ」
かねえ
肩がぶつた
ただけなん
だけども
サムシングの
マンがみた
びくろ!
はら
ちなみに
サンライ
かこよか
えぬ

サムシング吉松

ん?
アドバンス?
なんか今どきは
2Dゲームの方が
新しいかもねー
よく
売れさ
いい
ま、
たかに
ホッとする
わな
3Dゲーム機なん
大ッキライだ!
うるさい
こちとが
これか
14

ふふふふふ
二次元ゲームなら
DCでも
あるじゃん
「カブ」さんのとか
いや、もう一歩
ふみこんで
みますっ!
1次元
ゲーム!!
ええ!

というわけで
1Dゲーム
作りました
買っ
1D?
何ソレ
銀行
おかしな
1次元

銀玉で、ぼろ
アイ
世界初1Dゲーム
「てTVゲームじゃ
ないやんけ!!」
今どき
TVゲームで
人をひきつける
のは無理が
こ二度
言う事か
PS2

さむしんぐ よしまつ

1965年大阪生まれ。本誌のほか、『週刊プレイボーイ』のゲームコーナー「ゲームのみそおち」で、「ゲーム千夜一夜」を好評連載中。

もきゅもきゅ暗闇天国記(仮)

harumaki@ma2.justnet.ne.jp

SCENE.07

夏ですわね……。

先月が白ワンピだったんで今は黒ビキニってことで。さて、皆さんは今頃「PSO」のver2やってらっしゃる頃だと思いますが、僕は「アトラクナクア」ってエロゲーをプレイしています。あと信長の野望。どーも流行から遅れがちな人間でしてな……(´ω`)

まあたまにはいるのですが、とりあえずmakinyaというレベルのひくーい白フォーマルがいたら、僕です。見かけたら優しくしてください。弱いので(;´Д`)LV12ナノ

巻田佳春 (まきた よしはる)

ギャル絵描き界の大型新人。最近ではゲーム三昧の日々。「もきゅもきゅ暗闇天国記(仮)」は、「葉留奈(はるな)」「鏡子(きょうこ)」「あゆ」の3人娘が登場するキュートなイラスト・エッセイです。これからも、応援よろしくお願いします。

ラジカル・コミュニケーション

山本直樹

(マンガ家)

最新短編集は『テレビばかり見てると馬鹿になる』
ますます純度を高めているその世界に迫る

エッチで、切なく、いとおしい山本直樹ワールド。昨年末に発売した単行本は、またまたの大傑作であった。孤高の存在として活躍するコミック作家の、デビューのエピソードから、現在の心境までに迫る。

取材・文／編集部 撮影／宇賀神善之

今一番気になるマンガ家といえば、記者にとっては、誰をさしおいても、山本直樹さんなのである。もちろん、山本さんは、“今一番気になる”という表現が適切じゃないかもしれないベテランの売れっ子だが、それでも、あのエッチシーンが、いつ読んでもそそられるものがあるってことは、読者のみなさんもわかってくれると思う。

「エロは別にうけるために描いてるんじゃないんですよ。描いていて楽しからやってる。うけるためとか考えると、エロもやらされてる感じがしちゃって、やになっちゃうと思う。マンガを描くというのは、けっこう面倒くさい作業だから、楽しくないと辛いですよ」

山本さんのデビューは、描いてみてすぐに「職業適性がある」とわかった必然で、エロマンガ誌。森山塔や塔山森というペンネームを聞いたことがある読者もいるだろう。

「森山塔が最初ですね。『スピリッツ』で連載がもらえるようになって、エロマンガの方は、物理的に作業ができなくなったんで、森山塔は廃業します、としたんです。で、何年かしてまたエロマンガがやりたくなったんで、塔山森で再開しました、みたいな感じです。今はマックを使って、全部一人で作業しているので、ペンネームを使い分けるほど仕事をこなせなくなっちゃったんですが」

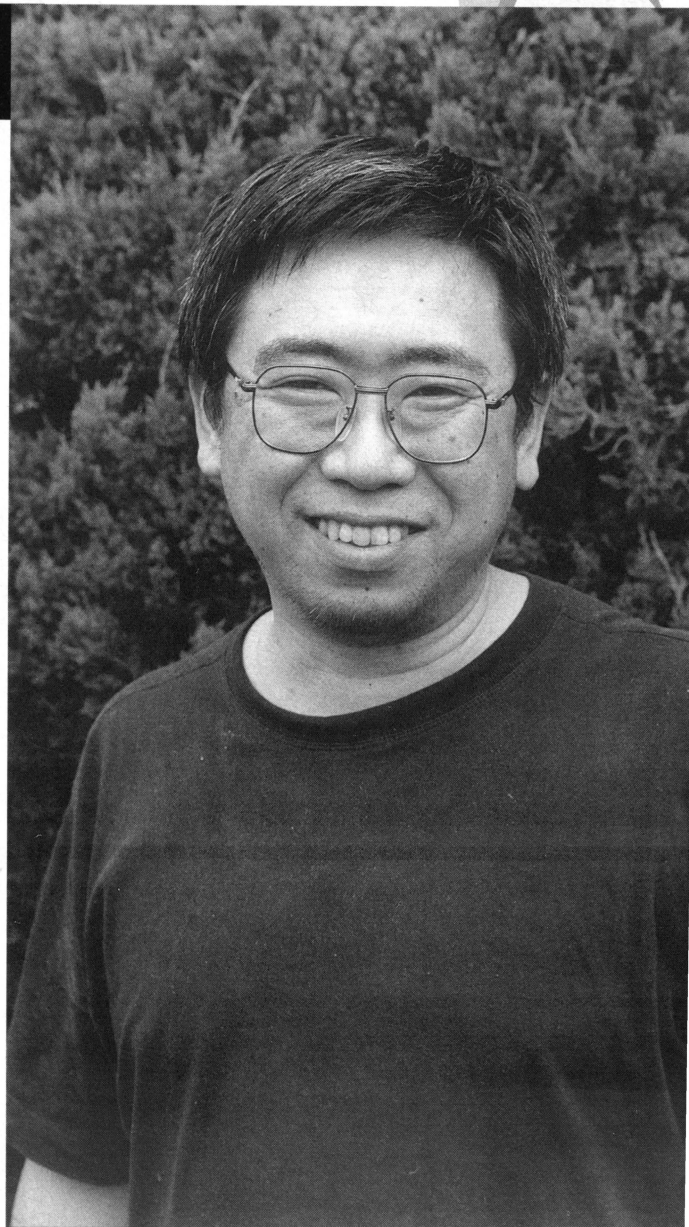
いうまでもなく、山本さんが描く世界は、エロだけではない。そ

『フラグメンツ』以降、ある程度、いろんなものがやりやすくなった

こには、ある種の共通した切なさがある。だからこそ、多くのファンを引き付けるのだ、と思う。たとえば昨年末に発売され、現在のところ最新単行本となっている短編集の表題作「テレビばかり見てると馬鹿になる」。“引きこもり”&“片づけられない女”の主人公のマンションに、ある日、“怪しい宗教系”ともとれる男が現れる。閉じこもったきりの娘を心配した母親が、彼女を外へ連れ出してくれるよう、男に依頼したのだ。男の説得に応え、主人公は部屋を出る。しかし……、というのが大まかなストーリーだ。グッとくるのは、そのクライマックス。それまで、すべて同じ距離感、アングル、コマの大きさで描かれていた絵が、突然主人公のアップに。そして、ページをめくると、全面的風景。その展開が、主人公の感じている“生き辛さ”とオーバーラップし、思わず胸が締め付けられそうになる。

「一人で描くようになってから、1コマ1コマ考えるようになったかもしれないですね。週刊誌のときは、ヘロヘロの精神状態で描いてるから、何も考えられなかった。それと、『フラグメンツ』のときに、好き勝手やったわりには、セールスがよかったですんで、それ以降、ある程度いろんなものはあるんです」

どんどん純度が高まっていくように感じられる山本さんの世界は、これからも目が離せそうにない。



(プロフィール)

やまもと なおき

1960年北海道生まれ。本格的にマンガを描き始めたのは、大学1年のときと、意外にそのスタートは遅い。それまでは、ジャズサークルに属し、音楽に没頭していた。現在でも、音楽活動は継続中の模様。近年の主な作品に「テレビばかり見てると馬鹿になる」(太田出版)、「ビリーバーズ」(全2巻/小学館)、「学校 山本直樹短編集」(文藝春秋)、「フラグメンツ I〜III」(小学館)、「ありがとう」(上・下巻/小学館)などがある。

“使える” スタンド・グラウンド別の攻略法と技表で全キャラクターを徹底攻略!!

アルティメット

ファイティング

チャンピオンシップ

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

パーフェクトガイド

好評発売中

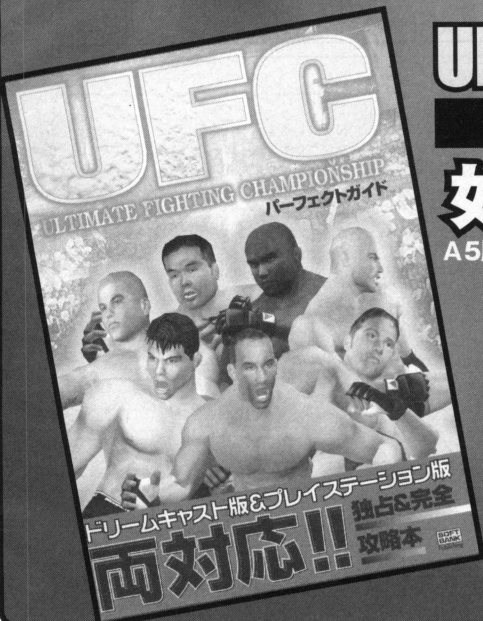
ドリームキャスト版 & プレイステーション版 **両対応**

A5版/176ページ/本体価格1,800円+税

UFCの頂点をめざす君を完全サポート

- UFCに関する用語集を収録。ゲームシステムも詳しく解説
- 全選手の技表と技データを公開
- エンペラー黒田が語る、おすすめのファイティングスタイルを掲載
- UFCオフィシャルカメラマン長尾 迪の貴重な写真を多数収録
- EDIT FIGHTYERモードも徹底攻略
- シークレット・ファイターの出現条件もすべて明かす!!

©2001 Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. Ultimate Fighting Championship and the Ultimate Fighting Championship logo are either trademarks or registered trademarks of Semaphore Entertainment Group in the U.S. and other countries. Used under license from SEG Sports Corp. Published and distributed by Capcom Co., Ltd. under license from Crave Entertainment, Inc. Crave Entertainment, the Crave Entertainment logo and Fight Like A Man are either trademarks or registered trademarks of Crave Entertainment, Inc. in the U.S. and other countries. All rights reserved.
“Dreamcast”は株式会社セガの商標です。
“PS”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



登場レスラー 完全技表 各種データ 隠しパーツ すべてを解禁!!

ファイヤープロレスリングD ザ・コンプリート

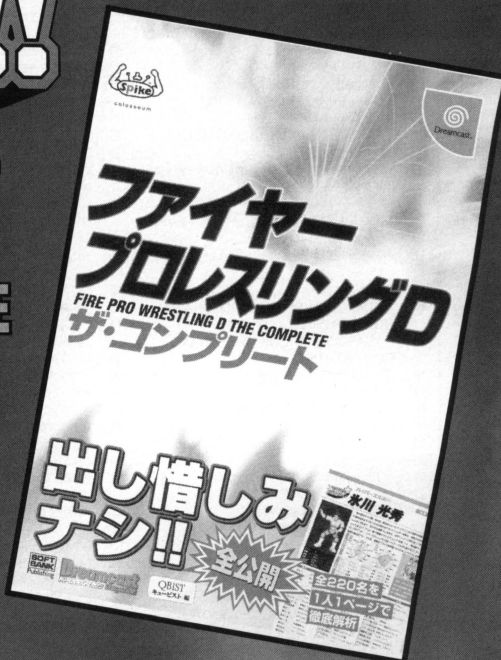
FIRE PRO WRESTLING D THE COMPLETE

好評発売中

A5版/384ページ
本体価格1,800円+税

努力と信念と勝利の完全攻略!!

- 初心者も安心のシステム解説を掲載。新要素も詳しく解説!!
- 全220名のレスラーを技表付きで完全紹介。プロフィールも濃い!!
- エディットモード徹底攻略。最強レスラーが遂に誕生?!
- コアユーザー必見!! 技リストや各種データも完全収録
- 特別付録! 切り離し可能な「操作一覧表」&「レスラーエディットノート」



©2001 Spike “Dreamcast”は株式会社セガの商標です。

**SOFT
BANK**
Publishing

ソフトバンク パブリッシング株式会社
<http://books.softbank.co.jp/>

●左記のホームページからご購入できます。宇宙イチ速いゲーム情報はココで! <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>
●ご不明な点は、SOFTBANK BOOKSサポートまでお問い合わせください。※土・日・祝日を除く10:00~12:00 13:00~17:00
Eメール: sbp-support@softbank.co.jp 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 TEL: 03-5549-1201 FAX: 03-5549-1212



アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、DC、PS2、ゲームキューブ、Xbox、携帯ゲームに移植を希望するゲーム名があればそれぞれ記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますので、ハガキはキリトリ部のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意してご応募ください。

性別

男性 1
女性 2

年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

学校・職業

01 小学生 09 専門・技術職
02 中学生 10 管理職
03 高校・高専生 11 自営業
04 大学・大学院生 12 公務員
05 短大・専門学校生 13 アルバイト
06 予備校生 14 無職
07 事務職 15 主婦
08 営業・販売職 16 その他

よく読む雑誌は？(8冊まで)

01 ファミ通
02 ファミ通DC
03 Vジャンプ
04 電撃王
05 電撃PlayStation
06 ザ・プレイステーション2
07 ファミ通PS2
08 アルカディア
09 電撃G'sマガジン
10 ニュータイプ
11 ドリマガのみ

今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 よい 04 その他(具体的に要望を)
02 ふつう
03 よくない

このアンケートハガキを出す頻度は？

01 毎号出す
02 プレゼントがほしいときは出す
03 ときどき出す
04 はじめて出す

ドリームキャストソフトを何本持っていますか？本数をお答えください。

あなたは今後「ドリマガ」でどのような記事が読みたいと思いますか？

01 今後もDCソフトの記事を中心に読みたい
02 DCソフトだけでなく、セガゲームすべての記事が読みたい
03 セガだけでなく、他メーカーのものもゲーム記事なら読みたい
04 DCやアーケードだけでなくPS2やGBAなどの記事をもっと読みたい
05 その他

今号の記事で面白かった(よかった)ものとつまらなかったものを上位から順に3つまで表1の中からあげてください。

表2から持っているハードをあげてください。(8つまで)

表2から購入予定のハードをあげてください。(8つまで)

表3から、今後あなたが買いたいドリームキャストソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

01 ドリマガTOPICS
02 史上最速ドリマガニュース
03 BI-Weekly! ドリマガデータステーション
04 ドリームキャスト読者レース
05 ドリームキャストソフトレビュー
06 (連載企画)ドリマガなぜに!? 探検隊/コスプレグス最新線
07 (ドリマガ巻頭特別企画)鉄拳4VSバーチャファイター4 前編
08 (アーケード特報)電脳戦機バーチャロン フォース
09 (ドリームキャスト特報)ソニックアドベンチャー2
10 (※)シェンムーⅡ
11 (※)スーパーロボット大戦α for Dreamcast
12 (※)ぐるぐる温泉2
13 (※)AIR(エアール)
14 (※)CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
15 (※)CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO
16 (※)エルドラドゲート第6巻
17 ガブコン!
18 (ドリームキャスト特報)餓狼 MARK OF THE WOLVES
19 (※)火輪聖母〜The Virgin on Megiddo〜
20 (※)ダビツク2
21 (※)ランディム アズ ブラックソウル
22 (※)エアロダンシングi ファンディスク 次回作まで待てません
23 ドリマガカラー別館 ドリマガ展覧会
24 読者投稿コーナー「ドリマガ人」
25 (連載)竹本泉の色々ですくすく
26 ドリマガなぜに!? 探検隊(特別版)/ブロードバンドアダプタで常時接続
27 (連載)神村幸子の「DCゲーム虎の穴」作/神村幸子
28 黒川文雄のCOLUMN/まだまだBLACK or...
29 (アニメ情報ページ)アニメモ
30 (連載)サムシング吉松劇場
31 コミック・ワンダーランド/もきゅもきゅ暗闇天国
32 記(仮) 作/泰田佳春
33 (連載)ラジカルコミュニケーション

33 (連載)特別企画 いまこそゲーム業界ゲームクリエイターを目指せ!
34 (特別企画)もう一度サクラ大戦3〜巴里は燃えているか〜 第1回 エリカ・フォンティスと日高のり子
35 (連載)蒸気工廠
36 (ドリマガ新着情報)実戦バチスロ必勝法! V@PACHI〜コングダム〜
37 (※)カドセプト セカンド
38 (※)対戦ネットギミック カブコンと彩京オールスターズ
39 (※)ヘビーメタル ジオマトリックス
40 (※)ガイアマスター 決戦!世紀王伝説
41 (※)ガンダムバトルオンライン
42 (※)井上涼子〜ヘルムメイト〜
43 (※)夢のつばさ Fate of Heart
44 (※)スーパーバズルファイターⅡX for Matching Service
45 (※)Candy Stripe 〜みならい天使〜
46 (ドリマガ徹底攻略)Pia♡キャロットへようこそ! 2.5
47 (※)コンフィデンシャルミッション
48 (※)フレイズタクシ2
49 (※)エクソダスキルティアー ネオス
50 (※)ミス・ムーンライト
51 (連載)ファンタシースター オンラインファンページ ラグオール研究会 Ver.2
52 (特別企画)ドリマガ他機種見聞録)スーパーモンキーボール(GC)
53 (※)魔剣文(PS2)
54 (※)ヴァンパイアナイト(PS2)
55 (※)ギルティギアX(PS2)
56 (※)EVE TFA(PS)
57 (※)ナカノル〜あひのりからのおくりもの〜(PC)
58 (※)ブレスオブファイア〜竜の戦士〜(GBA)
59 ヒットメーカーラスト/クラッシュDJ2
60 プライズ☆パラダイス
61 Dream A Girl/安藤希
62 (連載)ぐるぐるクリチャー 作/ウエキサユミ
63 (連載)「寺柳」第2回
64 赤坂にきたまのドリマガ占い

アンケート回答欄の記入例

(例1) 回答が2の場合 (例2) 回答が09の場合 (例3) 回答が23の場合 (例4) 回答が1の場合

◆よい例

◆悪い例

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

表2 ハードリスト

01 ドリームキャスト
02 ビジュアルメモリ
03 (DC用)アーケードスティック
04 (DC用)レーシングコントローラ
05 ドリームキャストガン
06 ドリームキャストキーボード
07 ドリームキャストマウス
08 VGAボックス
09 ぶるぶるぱくく
10 アスキーミッションスティック
11 つりコントローラ
12 (DC用)ツイステッド
13 (DC用)マイクデバイス
14 (DC用)Zipドライブ(仮称)
15 ドリームアイ
16 スーパーファミコン
17 ドリームキャストカラオケ
18 NINTENDO64
19 ニンテンドーゲームキューブ
20 プレイステーション
21 プレイステーション2
22 ポケットステーション
23 セガサターン(互換機を含む)
24 メガドライブ
25 PCエンジンシリーズ
26 ワンダースワン
27 ワンダースワンカラー
28 ゲームボーイ(カラーを除く)
29 ゲームボーイカラー
30 ゲームボーイアドバンス
31 NEO・GEOポケット
32 NEO・GEOポケットカラー
33 デスクトップパソコン
34 ノートパソコン
35 携帯電話・PHS
36 DVD VIDEOプレイヤー
37 Xbox

表3 ドリームキャストソフトリスト

001 アクアパニック
002 ALEXANDER The road to Percia
003 イノセントディアーズ
004 IF IT HAPPENS...
005 AIR(エアール)
006 エアロダンシングi ファンディスク 次回作まで待てません
007 エイリアンフロンツ
008 SD飛龍の拳伝EX(仮)
009 「NHL2K」シリーズ
010 NFL2Kシリーズ
011 NBA2Kシリーズ
012 NBA HOOP2
013 MSR〜METROPOLIS STREET RACER〜
014 エルドラドゲート
015 カナリア〜この想いを歌に乗せて〜
016 CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
017 餓狼 MARK OF THE WOLVES
018 機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン
019 Candy Stripe 〜みならい天使〜
020 グリンチ
021 ぐるぐる温泉2
022 K-Project(仮)
023 ゲットパス2
024 COSMIC SMASH
025 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3
026 CR必殺仕事人 パチってちょんまげ @VPACHI
027 シェンムーⅡ
028 ジャーマン2
029 新スペースチャンネル5(仮)
030 新世紀エヴァンゲリオン タイピング補完計画
031 SEGA EXTREME SPORTS
032 センチメンタルブレリウド
033 Dark Eyes(仮)
034 タービーオーナズクラブ オンライン
035 DYNAMIC GOLF
036 タコマリネ
037 ダビツク2
038 チQのトモダチ
039 デ・ジ・キャラットファンタジー
040 てんたま 1st Sunny Side
041 同窓会 again
042 ToeJam & Earl
043 虹色天使
044 ネットパチ2001@VPACHI(仮)
045 バチスロ帝王ドリームスロット2(仮)
046 バトルビスター2
047 ハムナプトラ〜失われた砂漠の都〜
048 はるかぜ戦艦Vフォース〜翼の向こうに〜(仮)
049 パワースマッシュ2
050 ビクトリーゴール2001(仮)
051 ビックリマン2000 仮名レオン新帝の陰謀
052 飛龍の拳伝EX(仮)
053 ファーネーション
054 プリズム・ハート(仮称)
055 Froilan Brothers
056 Project Propeller Online(仮)
057 プロ指南麻雀「兵」DX
058 ボコ夢の達人
059 ボンバーヘッヘ
060 ミステリー〜不可逆世界の探偵紳士〜
061 Memories Off 2nd
062 モンスターブリード
063 モンスターをつくらう!
064 ランディム アズ ブラックソウル
065 Litherb〜リルハーブ〜
066 Ring Age(リングエイジ)
067 READY 2 RUMBLE BOXING ROUND2
068 恋愛麻雀「メルティスクール」(仮)
069 ロードスター
070 「WORLD SERIES BASEBALL 2K」シリーズ
071 www.サッカー〜参加者募集〜

郵便はがき

107-0052

お手数ですが
50円切手を必
ずはってくだ
さい

(受取人)

東京都港区赤坂4-13-13

ソフトバンク パブリッシング(株)

ドリマガ編集部 行 7月13日号

ドリマガ 7月13日号

| | | | | | |
|---|-------------------------|--------|-----------|-------|---------|
| (フリガナ) | | | | | 電話番号 |
| お名前 | | | | | () |
| ご住所 | 都道 府県 | | | | 市区 郡 |
| □□□-□□□□ | | | | | |
| メールアドレス | (注)弊社より、お知らせが届く場合があります。 | | | | |
| 編集部へひとこと | | | | | |
| 各ハードに移植または続編を希望するゲーム名を6つまで書いてください。 (各シリーズの何作目かもか書いてください) | | | | | |
| 移植先の機種 | タイトル名 | 移植元の機種 | 移植先の機種 | タイトル名 | 移植元の機種 |
| DC | | | DC | | |
| PS2 | | | Xbox | | |
| GC | | | 携帯 ゲーム | | |

P.200より希望するプレゼント番号とプレゼント名を書いてください。

番

賞品名:

ドリマガ 7月13日号 アンケートハガキ

1 性別 **2** 年齢(実数) **3** 学校・職業

4 よく読むコンピュータゲーム誌をあげてください(8つまで)

5 本誌の表紙について **6** このアンケート
ハガキを出す頻度は

7 ドリームキャストソフトを何本持っていますか?

8 あなたは『ドリマガ』でどのような記事が読みたいですか?
 (ご意見)

9 今号の記事でおもしろかったものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

●おもしろかった記事

●おもしろくなかった記事

1番

2番

3番

1番

2番

3番

10 持っているハード(周辺装置)

11 購入予定のハード(周辺装置)

12 これから買いたいドリームキャストソフト(10本まで)

週刊
ザンギア2
ドラマガ
GAME SPOT
JAPAN
連動特別企画

いまこそゲーム業界 ゲームクリエイター を目指せ!



キミが手に取っているこの雑誌には、たくさんのゲーム情報があふれているよね。そしてきっと、毎日ワクワクしながらゲームを楽しんでいるハズ。でもね、いつかはそんなゲームを自分の手で作ってみたいと思わない?

??? ゲーム業界ってどうなっているの?

ゲーム業界の状況なんか全然わかんないよ
一つてカンジのキミも、すでに準備を始め
ちゃってる情報通なキミも、この特集でゲ
ーム業界について改めて考えてみよう!

中で詳しく紹介するヨ!



活躍の場がますます広がるゲーム業界!

「ゲームクリエイターになりたい」というハッキリした意思を持っている人。まだ漠然とだけ「ゲームを作る仕事って何となくいいな」と思っている人。進路のことを具体的に考えるといろんな不安にかられるもの。

世間は相変わらず景気の悪いニュースが多く、その中でゲーム業界が取り上げられることもしばしば。しかも、最近はソフトの販売やゲームメーカーの経営状況が全体的によく

なかったこともあって、「もうゲーム業界はダメ」なんていう論調の報道や記事ばかりが目立っている。こんなネガティブな情報が飛び交うと、「楽しいゲームを作りたい!」という夢も、見えなくなってしまいそうだ。

でもね、ホントのところはどうなんだろう? ゲーム制作に携わるっていうことは、そんなにたいへんなことなんだろうか。ゲー

ムクリエイターという職業はなくなってしまふの? と、あきらめムードになる前に、この特集を読んでみようよ。きっと活路が見出せるはず。せっかくの情熱や才能を、簡単に捨ててしまうなんてもったいない!

さて。では実際に、今のゲーム業界はどこがどう明るいのか? そこへ乗り込もうとしているキミたちには、どんな未来があり、どんなフィールドで活躍するチャンスがあるのだろうか? そんな疑問に答えるべく、これからゲーム業界全体の現状や将来の見とおしについて探っていくことにしよう。

今回の特集では、ゲーム業界の将来性を考える切り口として、2つのポイントを選んでみた。その1つめが“世界レベルでさらに拡大する市場”、そしてもう1つが“さまざまなジャンルに広がるゲーム発の技術やコンテンツ”だ。「それナニ?」と思った人も「そんなコト知ってるよ」という人も、今一度確認の意味も込めて読んでほしい。

ちょっと気になる「なりたい職業」ランキング

子供たちの間での、ゲームクリエイターの人気ってどうなんだろう? 新小学1年生男子を対象にした「将来、就きたい職業」アンケートでは、ゲーム関係者は14位にランクイン。どうやら、人気とはいかないようだ。ただ、最近の傾向として、職人などの“手に職”を聞いた専門職が人気上昇中だと言われている。最新技術を使って自らゲームを作り出すゲームクリエイターも、方向性としては同じと言えるのでは。ちなみにその親にも「将来、就かせたい職業」を聞いているが、こちらはエンジニアが6位、コンピュータ関係が17位。ゲーム関連業がコンピュータ関係でもあることを考えれば、彼らが大人になってゲーム業界を目指したとしても、親は大賛成だったりして!?

男の子の「将来、就きたい職業」(順位) 2001年春・クラレ調べ

| 2001年 | 2000年 | 1999年 | 希望職業 |
|-------|-------|-------|--------------|
| 1 | 1 | 1 | スポーツ選手 |
| 2 | 2 | 3 | 警察官 |
| 3 | 4 | 2 | 運転士・運転手 |
| 4 | 3 | 23 | 職人(大工左官など) |
| 5 | 7 | 8 | 消防士 |
| 6 | 5 | 5 | 自営業 |
| 7 | 8 | 7 | パン・ケーキ屋 お菓子屋 |
| 8 | 6 | 4 | おもちゃ屋 |
| 9 | 9 | 9 | パイロット |
| 10 | 11 | 11 | TV・アニメキャラクター |
| | | | ... |
| 14 | 21 | 18 | ゲーム関係 |



ゲームクリエイターは世界が舞台!

日本のゲーム機やゲームソフトは世界中で大人気。しかも近年では、それが加速する傾向にあるらしいんだ。この項目では、これからもどんどん広がっていく世界市場について解説していこう。右のインタビューにも注目!!



ゲーム業界を語るなら ワールドワイドで考えるべし

ここ数年、ゲーム市場はかつてほどの勢いはないと言われている。確かに売り上げ金額が減少傾向であることは否めないし、苦境に立たされているゲームメーカーもある。でも、だからと言ってゲーム業界全体が縮小の一途をたどっていると考えるのは早計だろう。

考えてもみてほしい。ファミコンが登場して、はや18年。当時、最もゲームに親しんだ世代は30~40歳代になり、それ以降の世代もずっとゲームを楽しんでいる。そして、今やゲームは親子2世代と一緒に楽しむ時代だ。プレイヤー層はどんどん厚くなり、ゲーム人口は確実に増え続けているんだよ?

そしてもう1つ、ゲーム産業はグローバルな成長が可能だってことも忘れちゃいけない。これまでも日本の得意分野として海外のマーケットを開拓・拡大してきたけれど、今後はますますその傾向は続くだろう。これは統計の

数字などからもわかるし、ゲームがエンタテインメントの1つとして日常に定着してきたことから自然な流れと言える。

となれば、ゲームクリエイターとして活躍することは、世界中の人たちを楽しませることになるんじゃないかな。すでに、世界で名を知られるタイトルやキャラクター、クリエイターたちが、日本からどんどん誕生しているし、たとえば、1999年度におけるアメリカの主要家庭用ゲーム機(PS、DC、GB、N64)ソフト出荷本数ベスト10では、1位から8位を日本製ソフトが占めたというデータもある。

まだ20年に満たない歴史ながらも爆発的に成長した日本のゲーム産業は、これまでにない「先導型産業」だと言われている。欧米が主導した市場を追いかけて、コストの抑制や機能の追加といった戦法で切り込んでいった、従来の産業とは違う。どこにもないものを自分たちで作り、国内はもちろん、海外のマーケットを切り開いてきたのだ。そして、これからもゲームクリエイターたちは、新しいエンタテインメントを全世界に発信していくはずだ。

ワールドワイドな ゲームキャラといえば……



キャラクターの代表格、マリオ(写真は「SUPER MARIO 64」)。任天堂の宮本茂さんは、いまや世界的なクリエイターに。



誕生10周年を迎えたソニック(写真は「ソニックアドベンチャー2」)。マルチプラットフォームでの活躍で、人気はますますヒートアップ!

データに見る ゲームの海外進出

「総出荷金額」は、ソフトとハードを合わせたもの。海外市場はこれまでのソフト売り上げの勢いに加え2000年のPS2発売もあいまって、今後も順調な発展が期待できるだろう。

一方、減少傾向が見受けられる国内市場は、この時期がハードの移行期間(旧ハードは停滞、新ハードも出足は緩やか)であったことを考えると一概に低調だとも言い切れない。ようやくPS2にもミリオンヒットが登場するようになった今後は、上向きな売り上げが期待できるのでは?

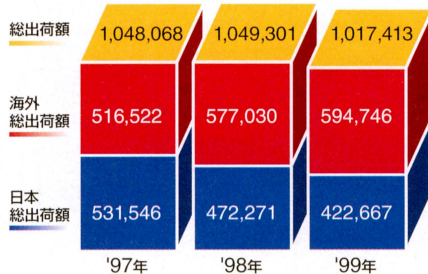


ゲームソフトの輸出先は、半分以上がアメリカなんだね。ヨーロッパを含めた、いわゆる「欧米」というくくりなら95%以上にのぼる。現在の世界市場は、つまり欧米のことなんだ。アジアやそのほ

かの国へはまだあまり輸出していないけれど、この先はどうなるんだろう? そんな今後の見とおしについては、次のページでエニックスの本多社長が語ってくれてるよ。よし、ボクも勉強するゾ!

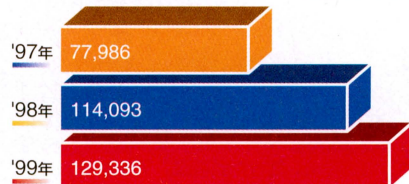
総出荷金額

(単位:100万円)



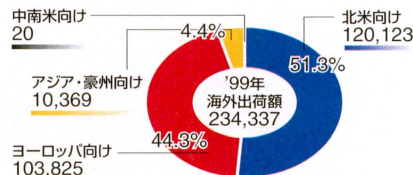
海外出荷本数(ソフト)

(単位:1,000本)



ソフトウェア輸出先比率

(単位:100万円)



「CESAゲーム白書 2000」より

日本と世界を肌で知る人は ゲーム業界の明日をこう読む

株式会社エニックス
代表取締役社長兼最高執行責任者

本多圭司氏

エニックスアメリカコーポレーションの責任者を4年間務め、ソフトウェア企画部長を経て、昨年9月に現職に就任した。43歳。



ゲーム業界はこれからどうなっていくのか。先輩たちは明るい展望を持っているのか。こうした疑問に答えていただくこと、エニックスの社長兼最高執行責任者である本多氏を訪ねた。氏は、日米の市場を知り尽くす、まさに業界のキーマン。まず日本のゲーム業界の現状を分析していただく——。

「最近よく、“ゲーム業界の景気が悪い、不況や携帯電話に食われたせいだ”って声を耳にしますが、それは違うと思います。不況であるなら、なぜ携帯電話はあんなに売れるのか？ おもしろいからだと思えますよ。(食品などのような)生活必需品ではないものは、欲しければ買うし、いらなければ買いません。ですから、不況のせいでもなければ、ゲーム産業がダメになったわけでもなくて、今は携帯電話のおもしろさが勝っている」だけだと思います。それに、ここしばらくはハードの転換期だということもありましたから、これからはハードの高い性能を生かした大ヒット作が生まれてくるでしょう」

でも、転換期を過ぎてもごく一部のタイトルしか売れない……なんてことになったりはしないのかな。ゲーム業界はどうしたらいいんだろう。「近視眼的にコンシューマ市場だけを見ないで、ゲームもエンターテインメント市場の1ジャンルととらえるんです。皆さん、分けて考えがちですが、メディアが多少違うだけで、やろうとしていることは同じだと思います。ITが発展して、携帯電話や双方向テレビなどが伸びてくると、そこで重要になるのはインタラクティブ性です。それは、まさにゲームのおもしろさの「核」ですね。不況どころか『自分たちがコミットできる領域がこんなにあるなんて、なんて明るい市場なんだ!』って思うくらいです。実際に、ゲームで身につけた技術は別ジャンルにも応用可能です。一流のゲームプログラマは、他のどの業界のプログラマーを書いてもう一流です。最近では、ゲーム会社の

CG技術を使った映画が海外映画関係者の中でかなり高い評価を得ている例もあります。

では、ちょっと進化論に例えてみましょう。生き残るのは誰か。強いヤツが生き残るのか? No.じゃ、賢いヤツか? No.生き残るのは“変化できるヤツ”、環境に適合していけるヤツが生き残るんです。ゲームこそ、その“変化できる者、適合できる者”だと思います。我々はすごく有力なノウハウを持っていますから。少なくともエニックスは、この考えで自分たちの居場所を作っています

と思います。ゲーム産業は、既成の日本産業にありがちな市場追随型ではなく、自分たちで市場を切り開き、世界をリードしていく先導型の産業なんです」

インタラクティブなコンテンツ、3DCGとデジタルアニメーション、ネットワーク、3Dサウンド、そしてハード上でそれらを統合管理して動かす複雑なシステムプログラム……。ゲームは総合的な娯楽だといわれるゆえんだけれど、なるほどこれらはゲーム以外のさまざまなジャンルでも活躍できる技術だ。ちょっと見方を広げるだけで、こんなに明るい見通しが持てるんだね。

そしてさらに本多氏は、これからの海外マーケットに目を向けたお話もしてくれた。

「もちろん、世界中が市場ですが、特にアジアはおもしろいと思います。文化的にある程度同質のものを持っているので、日本のコンテンツをそのまま持ち込めますし、韓国、台湾の後ろには人口12億人以上を抱える中国が控えているんです。今後、技術や通信環境が整っていくことを考えれば、大注目したい市場です」

なるほど、市場は国内外を問わず広がっていったらいいですね。じゃあ、そこで活躍するべく、明日のクリエイターを目指す人はどうしたらいいんでしょう。この点についても、本多氏に尋ねてみた。

「若い人たちがよく『ゲームクリエイターになりたい』って言いますが、クリエイターとは“なる”ものではなく、“やる”ものです。『クリエイター』とは肩書きで

はなく、作品が評価された結果としてついてくる呼び方なんですから」

がーん。いきなりこの特集自体を否定されてしまったような……。でも早まってはイケナイ。「ゲームクリエイターに“なりたい”」と思った人に、これから持つべき目標を示してくれてるんだから。つまり、こういうことなんだ。

「自分自身の価値観や、表現したいことをしっかりと見つめてほしい。それを持たずに技術だけ身につけてもいい作品は作れないし、業界のトップは目指せません。もちろん技術は必要ですが、それは目的を実現するための手段でしかありません。ゲーム業界に入ろう、クリエイターになろうと思う人は、技術を学ぶと同時に、自分なりの『志(こころざし)』を持つてほしいですね」

クリエイターと呼ばれる人は、決して“自称・クリエイター”などではなく、作品が評価されてから初めて注目を集めているものね。そして、本多氏はさらにこんなエピソードも教えてくれた。

「ビートルズのポール・マッカートニーが唯一サインをねだった人は、任天堂の宮本茂さんなんだそうです。彼は宮本さんの顔も知らなかったのに、『スーパーマリオ』はとてもおもしろい、それを作った人に会って、ぜひサインが欲しいって言った。とても象徴的な出来事ですね。エニックス作品を海外で発売したときも、作品そのものがおもしろいと評価されれば、制作者が無名であっても、インタビューをリクエストされました。それはつまり“作品がクリエイター自

「まず、自分が表現したいことや 目的をしっかりと見つめることが大切」

身を語る”ということなんです」

そんな作品を作るためには、さきほどの「技術と目的の両方が必要だ」というお話を肝に銘じないと。表現したいことをすでに持っている人はそれをさらにみがき、まだ持っていない人はこれから見つける。それがゲームクリエイターを“やる”ために必要なことなんだ。

エニックス プロフィール

株式会社エニックスとしての事業は82年から。ドラクエシリーズはもちろんだが、「セガレイド」などユニークな作品も多い。また、出版、トイホビーなども展開。<http://www.enix.co.jp/>



エニックスといえばやっぱり、2,100万本以上をセールスし、RPGの代名詞ともなったドラクエシリーズ。(写真真は「ドラゴンクエストV」)



つい先日には、ゲームアーツと提携し「グランディアX(エクスタ)」(PS2)の開発を明らかにして話題に。

ゲームを形づくる要素は 世界で育つ“元気の素”

ここまでは、世界へ向けて広がる市場について触れてきたが、今度は別な方向への広がりについて考えてみたい。それは、ゲームが“ゲーム”という枠にとらわれず、グローバルに発展することを示唆している。さて、一体なんだろう……？



ゲームはすべての エンターテインメントの素

ゲームには映像や音楽といったさまざまなエンターテインメント要素と、双方向のコミュニケーションを楽しむシステムが盛り込まれている。プレイをしている人ならばとくにわかっていたことだろうけど、これって、IT分野として注目されるコンテンツにはどれも不可欠の要素。つまり、次世代の携帯電話やデジタル放送、そしてインターネットなどがこれから必要としているノウハウを、ゲーム産業はたくさん蓄積しているというわけ。ゲームをとおして身につけた、送り手と受け手のコミュニケーション方法が、ほんの少し形を変えて生き続けるということだ。これはもちろん、現行のゲームソフト開発と併行して行われるだろう。活躍の場の“移行”ではなく、“拡大”を意味しているのだ。



ゲームの枠を越えて広がる クリエイターの成果

では今度は、ちょっと違う角度から見てみ

よう。映画やテレビ作品がヒットすると、それがゲーム化されるっていうのはかねてからあったことだけれど、最近ではゲームソフトがアニメや映画になり、そしてそのゲームやキャラクターがさらに人気を増すってことも珍しくなくなってきた。この現象は近年特に顕著だ。制作が進められている映画『バイオハザード』などは、スタッフや制作費を見ても本格的な作品。そして、爆発的なものでは世界中でまき起こっているポケモンフィーバーがよい例だね。『POKEMON』は世界共通の単語になり、社会現象とまで言われてしまった。数々のキャラクターグッズが開発されたり、2次的、3次的な展開がジャンルや地域を越えて続いているのだから、スゴイ。でも、その根元は1本のソフトから。そう、ゲームのヒットは、その作品がさまざまな分野に広がる起爆剤になり得る。登場キャラクターや、さまざまなテクニックとアイデアはもとより、そんな素晴らしい作品を産みだしたクリエイターにも注目が集まるんだ。日本から発信されたゲームは世界中をめぐる、それぞれの国で愛

E³から ゲームの未来が見えた!?

世界最大のゲーム展示会「E3」が、5月にアメリカ・ロサンゼルスで開催された。E3は日本のゲームショウとは異なり、主にゲーム業界関係者を対象とした展示会。毎年、この会場で初公開となる情報も多く、世界の最新ゲーム事情を知ることができる注目イベントである。

今年もっとも注目を集めたのは、やはり新ハードXboxとGAMECUBEだろう。発売日などの詳細情報はここで正式に発表されたし、初めて人々の目に触れた映像も数多くあった。実はここでも参加企業には日本の会社が名を連ねており、ゲームというジャンルでの日本の影響力を見て取ることができる。



GAMECUBEの発表を行う任天堂の宮本茂氏。マリオの生みの親として、米国でも絶大な人気を誇る。会場でも盛んな拍手が。

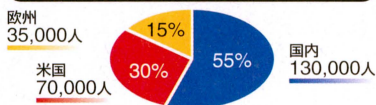
され、独自の市場を作ったり、時には技術の進化に貢献したりもする。まさに世界の“元気の素”と言えるんじゃないだろうか。

仮に、市場が世界に広がる方向性を、ゲームの“面的拡大”ととらえるならば、ここで挙げたように技術やコンテンツが別ジャンルへ飛び出していく広がり方は“立体的拡大”だと言える。たしかに、よりたくさんのユーザーに遊んでもらうことは活躍の証しだけど、その一方で、自分が手がけた作品がゲームの枠を越えて進化していく……、そんなワクワクするようなことも起こり得る。それが、ゲームクリエイターって職業なんだ。

日本と海外をつなぐオンラインゲーム PSO

回線を通じて遠くの人とプレイできるオンラインゲームは、対コンピュータの孤独な闘いではなく、仲間と協力する楽しさを教えてくれる。とはいえ、日本ではちょっと敷居が高かったこのジャンルを一気に普及させたのが「ファンタジースターオンライン」だ。発売直後から順調にネットワーク会員数が増え、海外会員も全会員の半数近くにのぼる。一度つないでみればわかるけど、同じ目的のもと戦う者同士、住む国は違ってもすぐに仲良くなれるんだ。まさに「世界はひとつ」を実感できる瞬間だ。

地域別PSOネットワーク会員登録者数



全世界ネットワーク会員登録者数 235,000人
全世界同時接続記録 26,000人

2001年4月 セガ発表



第5回日本ゲーム大賞を受賞。ユーザー数は増加中だ。



「PSO」の“ワードセレクトシステム”は5カ国語に対応！言葉の壁を越えて、世界のユーザーとゲームを楽しめるよ。

©SEGA CORPORATION/SONICTEAM,LTD.,2001

ゲーム界から映画界に殴り込み!?

世界で1,900万本を売り上げた超人気ゲーム『バイオハザード』がついに映画化される。主演は映画『フィフス・エレメント』などでおなじみの人気女優ミラ・ジョヴォヴィッチ。監督にはSFを得意とするポール・アンダーソンが当たる。構想に5年、制作費に3,500万ドルをかけた本格派ムービーだ。監督は大のバイオファンということで、ゲームの世界観が忠実に再現されている様子。ゾンビの動きをそれらしくするために、ゾンビ役のダンサーを6週間もの間訓練したという徹底ぶりだ。バイオファンだけでなく、全ゲームファン注目の作品になりそうだね。



『ガールファイト』のミシェル・ロドリゲスも登場する。

配給・アミューズビクチャーズ 2002年公開

業界発展の鍵をにぎる新ハード



XBOX
マイクロソフト社初の家庭用ゲーム機。日本では今冬に発売予定。スペックの高さが魅力。

GAME CUBE

任天堂の新ハード。日本国内での発売日は9月14日、価格25,000円(予定)。モデムやブロードバンドアダプタ(共に別売り)を使ったネットワーク接続や、ゲームボーイアドバンスとの接続もできる。

PLAYSTATION 2

昨年の発売以来、全世界への出荷台数累計が1,300万台を突破。ネットワークやデジタル周辺機器にも対応。

GAME BOY ADVANCE

ことではないだろうか。

さて、その進路の1つとして、「ゲームスクール」と呼ばれる専門学校で、専門知識や技術をしっかり学びながらゲーム業界を目指す方法がある。次のページでは、そんな学校をいくつか紹介してみよう。どのような道を選ぶかはキミ自身の考え方しだいだけれど、それぞれの特性を比べたうえで、自分なりにじっくり考えてみてほしい。

ゲーム制作者の役割

プロデューサー

ゲームができるまでのすべての作業工程をまとめる役割。資金調達から人選まで担当。他の職種を経験後、プロデューサーとなる場合が多い。

適 経験が豊富で交渉力がある

ディレクター

制作監督。ゲームがきちんとコンセプトどおりに制作されているかをチェックする。各開発メンバーの才能を引き出すことが重要だ。

適 気づかい上手

プランナー

企画立案を行う。ゲームの内容や対象者、予算などを「企画書」としてまとめ、それにOKが出て初めてゲーム作りがスタートする。

適 発想力が豊か

ゲームができるまでには、たくさんの人たちが関わっている。代表的な役割について紹介しよう。

プログラマー

プログラミングを担当。役割分担があり、ゲームの構造を決定するメインプログラマーや、パーツのみの開発にあたる人がある。

適 論理的で体力がある

デザイナー

キャラクターや操作画面のグラフィックを作成。1つのゲームには多数のデザイナーが関わっている。グラフィッカーとも呼ばれる。

適 基礎デッサン力がある

音楽

ゲーム内で流れるBGMや効果音、音声の作成や編集を行う。ゲーム内音楽の高品質に伴って、近年では分業化が進みつつある。

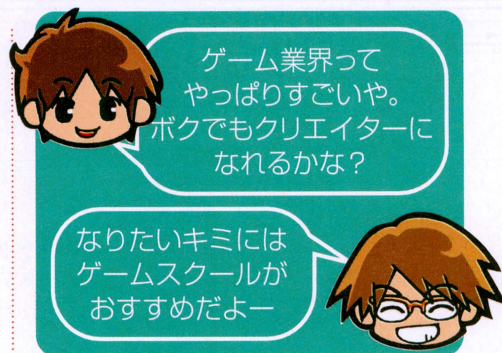
適 音楽センスが優れている

明日のゲーム業界を作るのはキミのヤル気と実力だ!

最近話題のハードといえば、XboxとGAMECUBE。これらが発売されれば、パソコン市場を席巻しているマイクロソフト社と家庭用ゲーム界の重鎮・任天堂の新ハードを、先行発売のPS2が迎え撃つという構図ができあがる。今秋以降のゲーム業界では、熱い盛り上がりがあるだろう。

でも忘れちゃいけないのは、いくら新しいハードが出てきても、それだけではただの箱にすぎないってこと。その性能を生かすことができるかは、すべてソフトにかかっているのだから。そして、その役目を担うのがゲームクリエイターだ。ソフト開発に携われば、時にはそれまでの常識を覆すような斬新な発想が求められることもあるに違いない。これは何も今だけの話じゃなくて、この先もずっとだ。そこで、若くて優秀なクリエイターが必要になる。そう、キミたちの出番だ。

ゲーム業界で働くにはどうしたらいいんだろう。その道も、そして関わり方も本当にさまざま、場合によってはいきなり自分で会社を起こす! なんていう方法だって考えられるだろう。まったくの異業種からゲームの分野に携わるケースも、最近では珍しくなくなってきた。ただ、最も一般的なのはゲームメーカーに入る



ゲームスクールはこんなところ

「ゲームスクール」とはその名のとおり、ゲームについて学べる学校のことだ。学習期間や規模は学校によって異なるが、卒業までがんばれば、ひとりの専門知識が身につくようになっている。ゲーム作り全般を教えてくれる学校もあるが、細かくコース分けしてある場合も多いので、すでに目指す職種がある人は専門コースを選ぶとよいだろう。

授業内容はゲーム制作に関する内容が中心。コンピュータに触れてプログラミングな

どを学ぶ実習のほか、業界の基礎知識を学ぶ講座があったりもする。また卒業時には、その集大成として生徒だけでゲーム制作を行わせる学校も多い。

それに、通常の授業に加えて海外研修や特別講演を行っている学校もある。学生時代に見聞を広げれば、その後の人生にもきっと役立つハズ。

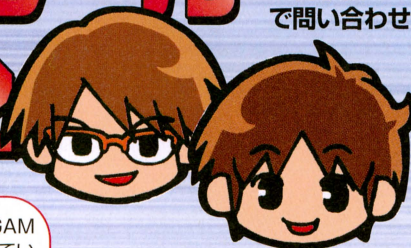
いい学校が見つかったら、あとはキミのやる気次第。一流ゲームクリエイター目指して、ファイト!

学校選びのポイント

- 希望職種のコースがある
- 学校内の設備が整っている
- 卒業生の就職状況が優良
- 役立つ技術を教えてくれる
- 校風が自分に合っている



全国ゲームスクール ガイド2002



日本全国北から南まで、ゲームスクールはこ
～んなにたくさん！ 興味を持ったなら、まず
は各学校のホームページをのぞいたり、電話
で問い合わせたりしてみよう。Check it!

コース名は狭義でのゲーム関連のみを
掲載（ネットワーク技術などは除外）。コ
ース名のすぐ後ろの（ ）内の人数は、
そのコースの生徒数です。なお、掲載し
ているもの以外にも分校や姉妹校・グル
ープ校などがある学校もあるので、一覧
で確認したうえ各学校のホームページや
電話などで調べてください。

WEB版ガイドと リンク集は GAMESPOTで!!

<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

このコーナーの情報も、もちろんGAM
E SPOT/JAPANに同時掲載されてい
る。各学校のホームページにワンクリ
ックで行ける便利なリンク集や、この特集
に関するアンケートがあるよ。まずは下
のアドレスにアクセス！

札幌ソフトウェア専門学校

住所 札幌市中央区北5条西13丁目
TEL 011-231-7085 URL <http://www.sapporo-soft.ac.jp/>

●コース名 情報メディア学科（60名） ●特徴 本格的プログラミング技術を学び、
オリジナリティあふれるゲームを制作します

専門学校デジタルステージ札幌

住所 札幌市東区北15条東6-231
TEL 011-711-6070 URL <http://www.yoshida-g.ac.jp/>

●コース名 メディアクリエイティブ学科（3DCG専攻・ゲームグラフィックス専攻・
ゲームプログラミング専攻など）（150名） ●特徴 CGはXSIとMaya、2つの認定
校制度取得。プログラミングはDirectX中心です

東北電子専門学校

住所 仙台市青葉区花京院1-3-1
TEL 0120-373-501 URL <http://www.jc-21int.ac.jp>

●コース名 ゲームソフトクリエイター科・ゲームソフトエンジニア科
●特徴 コンピュータの基礎からゲームプログラミング、ムービー制作までCGを幅広
く修得

太田情報商科専門学校

住所 太田市東長岡町1361
TEL 0120-168-109 URL <http://www.ojs.ac.jp/>

●コース名 ゲームクリエイタ学科・マルチメディア学科・Digitalコンピュータグラ
フィックス学科（合計300名） ●特徴 学生が24時間自由に使用できるマルチメディア
アセンダーや最先端の設備環境が整っています

バンタン電腦情報学院

住所 渋谷区東3-22-14
TEL 0120-51-0505 URL <http://www.lab.vantan.co.jp/>

●コース名 ゲームプランナー科・ゲームグラフィック科・ゲームプログラムコース・
ゲームサウンド科・ゲームライター科など（合計600名） ●特徴 ①プロ講師、②業
界ニーズの授業内容、③少人数制が特徴の今年10周年を迎えた伝統校

デジタルクリエイターカレッジWAO!

住所 新宿区西新宿1-21-1 明宝ビル1F
TEL 03-5381-0155 URL <http://www.dcc-wao.co.jp/>

●コース名 MayaCGアニメーション専攻・Mayaクリエイションプロなど（合計約
150名） ●県外校 横浜校、大阪校、京都校、神戸校など多数 ●特徴 世界標準の
3DCGソフトMayaの習得可能。デッサン、カメラワーク等アナログ授業も充実

パナソフバンククリエイティブスクール

住所 武蔵野市吉祥寺北町1-2-12
TEL 0422-23-1111 URL <http://www.pcsfan.com>

●コース名 ゲームクリエイター養成コース・CGクリエイター養成コース・ネットワ
ーククリエイター養成コース・Webクリエイター養成コース ●特徴 「感性」と「技
術」の2つの武器を持つクリエイターを養成する実績No.1校

日本ゲームソフト学院

住所 千代田区三崎町3-4-9
TEL 03-3261-8211 URL <http://www.tag.co.jp/>

●コース名 プログラム科・グラフィック科・プランニング科・デジタルサウンド科な
ど（合計560名） ●姉妹校 東京アニメーター学院、大阪アニメーター学院 ●特徴
初心者でも、ゲームデザイナーとして就職できるまで現役の教師が徹底指導をしている

デジタルアーツ東京

住所 豊島区西池袋2-38-8
TEL 0120-329-081 URL <http://www.dat.ac.jp/>

●コース名 ゲームクリエイティブ学科・CGクリエイティブ学科など（合計100名）
●姉妹校 デジタルアーツ仙台 ●特徴 ゲーム会社との提携やゲーム制作プロジェク
トへの参加により、在学中デビューをめざす

東京ゲームデザイナー学院

住所 渋谷区代々木3-57-6
TEL 03-3370-2720 URL —

●コース名 ゲームクリエイター科・CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科など
（合計約2,000名） ●姉妹校 名古屋ゲームデザイナー学院、大阪ゲームデザイナー
学院 ●特徴 徹底した実践主義で4年連続でゲーム会社に100名以上の就職者を輩出

アミューズメントメディア総合学院

住所 渋谷区東2-29-8
TEL 0120-41-4600 URL <http://www.amgakuin.co.jp/>

●コース名 ゲームクリエイター学科・CG映像学科など（合計350名） ●県外校 大
阪校 ●特徴 在学中からメーカーの制作現場で実習するワークシップ制度など、業界
に最も近い学校！

コナミコンピュータエンタテインメントスクール

住所 渋谷区渋谷2-12-15
TEL 0120-816-573 URL <http://www.konami.co.jp/school/>

●コース名 プログラムコース・映像デザインコース・音響サウンドコース・ディレク
ターコース・シナリオコース・3DCGコース ●県外校 大阪本校 ●特徴 コナミが
運営するデジタルクリエイタープロ養成スクール。190名以上のコナミ入社実績がある

代々木アニメーション学院

住所 渋谷区代々木1-20-3
TEL 0120-310-042 URL <http://www.yag.ac.jp/>

●コース名 ゲーム・クリエイター学部 ●県外校・姉妹校 大宮校、大阪校、名古屋
校、福岡校、仙台校、札幌校、広島校、専修学校マルチメディア・アート学園など ●特
徴 「マシンに負けないヒューマン・クリエイターの育成」を理想としています

デジタルエンタテインメントアカデミー

住所 新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル4,5F
TEL 03-5330-2870 URL <http://www.d-e-a.co.jp/>

●コース名 プログラムエキスパートコース・グラフィックデザインコースなど（2年
全日制：230名、3年午前部：80名、マスターコース：50名） ●特徴 一流メーカ
ー23社の協力で運営。現場と同等の機材で業界が必要とする人材を育成

ナムコDHゲームラボ

住所 千代田区神田駿河台2-3 DH2001Bldg.
TEL 03-5281-9221 URL <http://www.dhw.co.jp/>

●コース名 ゲームCGクリエイター専攻（30名） ●姉妹校 デジタルハリウッド
（横浜校、大阪校、福岡校など） ●特徴 ナムコとデジタルハリウッドによる人材育成
ラボ。現役プロから学び、即戦力を育成する

東京マルチメディア専門学校

TEL ☎ 169-0073 新宿区百人町1丁目13-16
TEL ☎ 0120-090-341 URL ☎ <http://www.tuzuki.ac.jp/>

●**コース名** デジタル映像科・ゲームクリエイター科・3D-CG科など(合計296名) ●**姉妹校** デジタル東京専門学校ほか全国主要都市に多数 ●**特徴** 名譽校長スコットロス氏監修のあすかデジタル工房はハリウッド級の先端環境が体験可能

東京ミュージック&メディアアーツ尚美

TEL ☎ 113-0033 文京区本郷4-15-9
TEL ☎ 0120-03-9881 URL ☎ <http://www.shobi.ac.jp/>

●**コース名** デジタルメディア学科・ゲーム学科・デジタルアニメ学科など ●**姉妹校** 尚美学園大学 ●**特徴** プログラム、グラフィック、プランニングの基礎を学んだ上で、各々のコースに進みます

アクト情報ビジネス専門学校

TEL ☎ 114-0013 北区東田端1-4-4
TEL ☎ 03-3810-1414 URL ☎ <http://www.act.ac.jp>

●**コース名** ゲームデザイン専攻科・デジタル映像専攻科など(合計50名) ●**特徴** 充実した実習環境と親身の指導で、デジタルコンテンツのクリエイターを育成

千代田工科芸術専門学校

TEL ☎ 110-0004 台東区下谷1-5
TEL ☎ 0120-252-252 URL ☎ <http://www.chiyoda-gakuen.ac.jp/>

●**コース名** ゲームデザインコース・キャラクターコース・CGクリエイターコース ●**特徴** 現場重視の実践教育で、時代が求めるクリエイターを育成

東京ネットウエイブ

TEL ☎ 151-0051 渋谷区千駄ヶ谷1-8-17
TEL ☎ 0120-65-6226 URL ☎ <http://www.tnw.ac.jp/>

●**コース名** ゲームビジネス科・クリエイティブビジネス科・メディアビジネス科など(合計70名) ●**姉妹校** 東京デザイナー学院ほか全国各地にあり ●**特徴** 東京ゲームショウに毎回出展するなど、学生作品の発表や企業とのパイプを重視する校風

日本工学院専門学校

TEL ☎ 144-8655 大田区西蒲田5-23-22
TEL ☎ 0120-123-351 URL ☎ <http://www.neec.ac.jp/>

●**コース名** マルチメディア科・総合アニメーション科・マルチメディアアート科・放送メディア科など(合計260名) ●**県外校** 八王子、北海道 ●**特徴** Maya搭載のSiliconGraphicsなど、最先端の環境でクリエイターを育成します

浜松情報専門学校

TEL ☎ 430-0901 浜松市曳馬6-13-10
TEL ☎ 0120-731-139 URL ☎ <http://www.hamasen.ac.jp/>

●**コース名** CG・ゲーム科(ゲームプログラミングコース)(47名) ●**姉妹校** 静岡産業技術専門学校、沼津情報専門学校 ●**特徴** プログラミング能力の育成を中心に発想・企画・シナリオ・CG・サウンド等を学びます

コンピュータ総合学園HAL

TEL ☎ 450-0003 名古屋市中村区名駅南1-28-14
TEL ☎ 052-551-1001 URL ☎ <http://www.hal.ac.jp/>

●**コース名** 4年制課程(ゲーム制作学科・ゲーム開発学科)・2年制課程(ゲーム学科) ●**県外校** コンピュータ総合学園HAL大阪校 ●**特徴** IBM・任天堂・マイクロソフトとの提携でハード・ソフト両面のサポート体制を完備

トライデントコンピュータ専門学校

TEL ☎ 450-0002 名古屋市中村区名駅3-24-15
TEL ☎ 0120-157-581 URL ☎ <http://www.tc.kawai-juku.ac.jp/>

●**コース名** ゲームサイエンス学科・CGスペシャリスト学科(合計323名) ●**特徴** ゲーム協会「CESA」の人材育成委員会の加盟などトライデントならではの業界ネットワークがあります

トライデントデザイン専門学校

TEL ☎ 453-0014 名古屋市中村区則武1-15-3
TEL ☎ 052-451-1171 URL ☎ <http://www.tc.kawai-juku.ac.jp/>

●**コース名** ゲーム・CGデザイン学科(27名)・グラフィックデザイン学科(81名) ●**特徴** 技術・感性・ビジネスセンスを兼ね備えたプロデザイナーを育成する

大阪コンピュータ専門学校

TEL ☎ 530-0052 大阪市北区南扇町3
TEL ☎ 06-6314-0261 URL ☎ <http://www.nishizawa.ac.jp/>

●**コース名** マルチメディア科・CGアニメーション科(合計60名) ●**姉妹校** 関西テレビ電気専門学校 ●**特徴** ゲーム、CG製作の基礎から、CG製作の四天王設備を利用した高性能な作品製作が可能

ECCコンピュータ専門学校

TEL ☎ 530-0015 大阪市北区中崎西2-3-35
TEL ☎ 0120-000-544 URL ☎ <http://www.ecc.ac.jp/>

●**コース名** ゲーム開発研究コース・ゲームクリエイターコース ●**特徴** 小人数クラス制と実習時間に講師が2人指導するWチューター制が本校の特長です

大阪電子専門学校

TEL ☎ 543-0043 大阪市天王寺区勝山4-5-6
TEL ☎ 0120-080304 URL ☎ <http://www.kimura.ac.jp/>

●**コース名** ゲームクリエイター分野ゲーム制作コース(40名) ●**特徴** パーチャルリアリティのゲーム、ゲーム音楽、ゲームプログラミングの能力を修得

大阪情報コンピュータ専門学校

TEL ☎ 543-0001 大阪市天王寺区上本町6-8-4
TEL ☎ 0120-198-014 URL ☎ <http://www.oic.ac.jp/>

●**コース名** 総合情報メディア学科・メディアアート学科・マルチメディア学科 ●**特徴** ゲームの企画、デザインからプログラミングまで、最新技術でゲームの可能性を発見しよう

学校法人コミュニケーションアート大阪コミュニケーションアート専門学校

TEL ☎ 550-0013 大阪市西区新町1-32-1
TEL ☎ 0120-121-807 URL ☎ <http://www.oqa.ac.jp>

●**コース名** デジタルクリエイティブ科ゲームクリエイターコース ゲームプログラマー専攻/ゲームキャラクター専攻(110名) ●**姉妹校** 東京、福岡 ●**特徴** 業界初24時間使用可能な最先端の機材と、一流ゲーム・CG企業の支援で精鋭な人材を育てます

学校法人日本情報学園新大阪校 コンピュータ日本学院専門学校

TEL ☎ 533-0031 大阪市東淀川区淡路1-3-12
TEL ☎ 06-6325-8200 URL ☎ <http://www.cong.ac.jp/>

●**コース名** 情報システム科(ゲームプログラム専攻)・コンピュータデザイン科(ゲームデザイン専攻)など(合計20名) ●**特徴** 2次元・3次元のCGはもちろん、ゲームソフトの基礎となるプログラミング技術を磨きます

広島電子専門学校

TEL ☎ 730-0052 広島市中区千田町1-2-19
TEL ☎ 082-243-3933 URL ☎ <http://www.denshi.ac.jp/>

●**コース名** ゲームプロデュースコース・ゲームクリエイターコース・ゲームグラフィックコース・CGアニメーションコース、CGデザインコースなど ●**特徴** プロ仕様のマシンとツール類を利用した実習で、積極的に作品制作に打ち込める環境です

広島コンピュータ専門学校

TEL ☎ 733-0013 広島市西区横川新町7-12
TEL ☎ 0120-463-290 URL ☎ <http://www.hsc.ac.jp/>

●**コース名** ゲームプログラムコース・ゲームクリエイターコース・ゲームキャラクターコース(合計120名) ●**特徴** オリジナルゲームの制作を目標に、プログラム・キャラクター制作などトータルに学習します

KCS福岡情報専門学校

TEL ☎ 810-0003 福岡市中央区春吉1-11-18
TEL ☎ 092-711-0401 URL ☎ <http://www.kcs-f.ac.jp/>

●**コース名** マルチメディア科ゲームプログラムコース(40名) ●**特徴** ゲームに関するプログラム技術や制作技術を学び、新しいゲームプログラミングの世界を創造できる技術を修得し、ゲームの世界だけでなく幅広い分野で活躍できる技術者を目指します

国際電子ビジネス専門学校

TEL ☎ 900-0029 那覇市旭町42-4
TEL ☎ 098-861-1590 URL ☎ <http://www.kbc.ac.jp/>

●**コース名** マルチメディア科(ゲームソフトコース、3DCGコースなど)(60名) ●**特徴** 熱意あふれる先生と一緒にあなたのオリジナルゲームを作り上げませんか

TRY!!

2001 SUMMER SEMINAR

バンタン サマーセミナー 夏の体験**遊**学

「遊びを学ぶ、遊びながら学ぶ。」

まずは、やってみよう! そこから“クリエイター”への道が始まる。

「ゲームクリエイターってどんな仕事をするのかな?」「ゲームは好きだけど、クリエイターになれるかな?」

いろいろ悩んでも、答えは出ない。まずは、やってみる。

遊びを学ぶ、遊びながら学ぶ、バンタンの「体験遊学」でゲームクリエイターへの第一歩を踏み出そう!

バンタンサマーセミナーから入学まで

ゲームプログラム科1年 東畑真吾くんの場合



scene

01

今から1年前・・・ 高校3年生の頃

友達みんな大学に進学か就職・・・
なんとなくオレもそう思ったけど。

でも ホントにそれでいいのかな?!



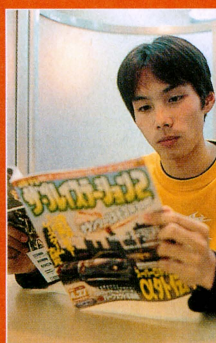
scene

02

とにかくゲームが大好き!

昔から好きだったゲーム。
最近はホントに凄いのゲームがたくさん出てて
ゲーム業界盛り上がってるよなあ。

オレもそんな人を夢中にさせるゲームを
創りたい!!



scene

03

でもどうしたら?

とはいえ オレにできるのかなあ。
それにはまず 学校選びだよな!

バンタン電腦情報学院には
サマーセミナーがあるらしい。
よし やってみてから考えよう!



scene

04

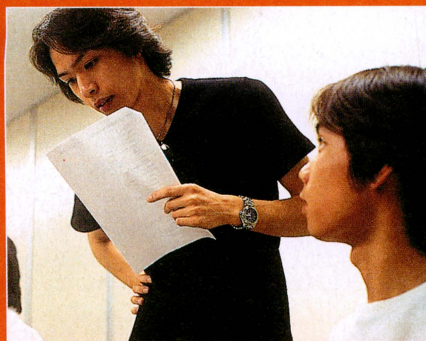
バンタン電腦情報学院を もっと知りたい!

サマーセミナーに参加するには バンフレットを請求しないとね。
学校のことも詳しく知りたい! 早速バンフレットを請求しよう!

●学校案内バンフレットお申込み方法(無料)

本誌綴じ込みハガキに必要事項をご記入の上、投函してください。
今ならPSソフト・サマーセミナーバンフレットをご一緒にお送りしています。
また下記フリーダイヤル・ホームページからでも受付けています。

☎0120-51-0505 ※携帯・PHSからでもOK
<http://www.lab.vantan.co.jp/>



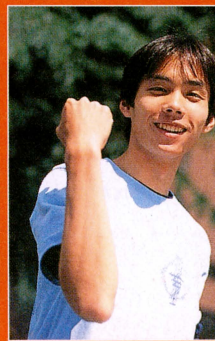
scene

05

サマーセミナー に参加! 詳しくは右ページへ!

夏真っ盛りのサマーセミナー!
ハラハラドキドキ 一人でちょっと心細かったけど
すぐ友達できたよ!
バンタンの先輩も 親切に教えてくれるしね!
初めてゲーム制作を体験できて
もうこれしかないって思った!!

よしオレもゲームクリエイターを目指すぞ!!



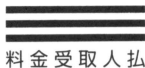
scene

06

バンタンへ 入学決定!!

夏の体験をもっと味わいたくて
バンタンへ進学。
これでプロの卵の仲間入り!
サマーセミナーの体験があるから
授業にもすんなり入っている!

サマーセミナーの友達と一緒に
ゲームクリエイターになるぜ!!



150-8790

028

渋谷局承認

7253

東京都渋谷区恵比寿南3-9-4
2001-6DC

差出有効期間
平成14年4月
10日まで
●切手不要●

バンタン電腦情報学院
入学事務局行

**FREE!!****”学校案内パンフレット&PSソフト”請求ハガキ(無料)**

※必要事項を記入の上、投函してください。無料で”学校案内パンフレット&PSソフト”をお送りします。

フリガナ

氏 名

☐ 男☐ 女

年齢()才

フリガナ

住 所

都 道
府 県

〒 自宅 ☎

携帯・PHS

e-mail

フリガナ

学 校 名

立

学年()年

☐ 在学
☐ 中退
☐ 卒業

PlayStation用ソフト「ゲームクリエイターになろう!!」 無料プレゼントハガキ

※高校3年生以上に限ります。

●ゲームクリエイターの「極意」はココにある!

ゲームクリエイター志望者、必見のプレイステーション・ソフトです。
現役クリエイターの授業やアドバイスを受けて「極意」をゲットしよう!

【申し込み方法】 必要事項を記入してポストに投函してください。
もれなくPSソフトを無料プレゼントいたします。



※志望学科の□に印をつけてください(必ずご記入ください)

2002 COURSE

●全日制

- ☐ ゲームプランナー科 [2年]
- ☐ ネットワークゲーム科 [3年]
- ☐ ゲームプログラム科 [2年]
- ☐ ネットワークエンジニア科 [2年]
- ☐ ゲームグラフィック科 [2年]
- ☐ デジタルデザイン科 [2年]
- ☐ イラストレーション科 [2年]
- ☐ ゲームライター科 [2年]
- ☐ ゲームサウンド科 [2年]

●新聞奨学生対応

- ☐ EXゲームグラフィック科 [3年]
- ☐ EXゲームプログラム科 [3年]

●一年速成

- ☐ ゲームシナリオライター科 [1年]
- ☐ ゲーム雑誌ライター科 [1年]
- ☐ CGアニメーション科 [1年]
- ☐ キャラクターデザイン科 [1年]
- ☐ ゲームプログラム夜間科 [1年]
- ☐ ゲームプランナー夜間科 [1年]

●お友達ご紹介欄

お友達で「学校案内パンフレット&PSソフト」が欲しい方がいらっしゃいましたら紹介ください。

フリガナ

氏 名

☐ 男

☐ 女

年齢()才

フリガナ

住 所

〒
都 道
府 県

自宅

携帯・PHS

e-mail

フリガナ

学 校 名

立

学年()年

☐ 在学
☐ 中退
☐ 卒業

一流企業23社がつくった ゲームスクールです。



コンピュータに
触ったことの
ない方も
安心です

DEAは一流ゲーム企業及びIT関連企業、計23社の出資によってできた学校です。ですからゲーム業界の最新情報や、最新の技術に絶えず触れることができます。機材も全てプロと同様のものです。また、就職に関しても太いパイプで業界と通じていますので、資本参加企業も含め計70社以上に卒業生を送り出しています。あとはあなたのやる気次第。有意義な学生時代をどうぞ……。

imode・J-skyの
本校情報も
ご利用ください

2002 年度生
募 集 中 !

< 資本参加企業名 50音順 >

各種ゲームメーカーの 開発実機を導入

プレイステーション2、プレイステーション、ワンダースワンなど各種家庭用ゲーム機の開発実機をマスターコースへ導入しました。これによりDEAの授業は単なるマネごとではなくなりました。すべての授業が、開発実機の使用を想定して組まれています。プロに近い環境ではなく、プロと全く同じ環境をご用意しました。

プロと全く同じ機材を使用し作品作りをします

ケータイ電話の ゲーム開発も教えます

アトラス、エニックス、カプコン、セガ、タイトー、ナムコ、ハドソン、バンダイなどの大手ゲームメーカーも次々と携帯電話のコンテンツ事業を展開しています。DEAはこうした動向を先取りし、カリキュラムの中に携帯電話機上で遊べるゲーム開発の授業を設けました。

これから主流になる技術もすでに教えています



ゲーム文化の中心！ 新宿に校舎があります

DEAはJR新宿駅、JR大久保駅、JR新大久保駅、西武新宿駅から歩いて通える所に校舎があります。渋谷・池袋へもアクセス便利。



DEA 学生が第3回CESA アマチュアゲーム大賞を受賞！ さらに優秀賞、審査員特別賞と上位4賞をDEA 学生が制覇！



東京ゲームショウ2001春にて第3回CESAアマチュアゲーム大賞(社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会主催)の授賞式が行われました。そして、本校の学生作品『DISC UPPER』が見事、大賞を受賞しました。また、優秀賞、審査員特別賞もDEAの学生が受賞。全部で5つある賞のうち、上位4つまでをDEA学生が占めるという快挙を成し遂げたことからDEAの教育は業界最高水準であるといえるでしょう。

■ゲームクリエイター養成科 ◆飛び級制度導入。短期でマスターコースに進級できる

| コース名 | 年制と3年制コースがあります | ゲームに必要な2D、3Dグラフィックスを作成する能力が身につきます |
|-----------------|-----------------|------------------------------------|
| ●グラフィックデザインコース | 2年制と3年制コースがあります | どんなゲームでもプログラミングできる幅広く実践的な能力が身につきます |
| ●プログラムエキスパートコース | 2年制と3年制コースがあります | 開発実機を使い、お店に並ぶ商品を企画から完成まで、すべて実体験します |
| ●マスターコース | 2.3年修了後希望者のみ1年制 | |



お気軽にご請求ください

もっと、DEAが良くわかる『学校案内2001』&ビデオを無料で差し上げています！下記へお問い合わせ下さい。

★資料請求は、右記資料請求券をコピーして官製はがきに貼り、1.郵便番号 2.住所 3.氏名 4.年齢 5.学校・学年 6.電話番号をご記入のうえ本校までお申し込みください。また、インターネットのホームページやEメールでも資料請求を受け付けています。是非ご利用ください。

ドリマガ
6/22



学校説明会

■事前にTELにてご連絡ください。インターネット・imode・J-skywebでもご予約できます。■地方説明会の会場はお問い合わせください。

学校説明会へ参加しませんか？

| 新宿本校 | 各回14:00~ | 地方説明会 | 各回13:00~ |
|-----------------|----------|---|----------|
| 7/1(日), 7/29(日) | | 新潟7/27(金), 青森7/31(火), 仙台 8/1(水), 札幌 8/2(木), 福岡 8/8(水), 鹿児島8/10(金), 大阪8/22(水), 名古屋8/23(木), 静岡8/24(金) | |
| 8/7(火), 8/28(火) | | | |

※DEAのホームページで、初心者のためのC言語講座(無料)が始まります！

お問い合わせはすべて
本校事務局へ

| | |
|--------|---|
| ホームページ | http://www.d-e-a.co.jp |
| Eメール | shiryo@d-e-a.co.jp |
| imode | http://www.d-e-a.co.jp/i |
| J-sky | http://www.d-e-a.co.jp/j |



デジタルエンタテインメントアカデミー

〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル ☎03-5330-2870 <http://www.d-e-a.co.jp>

迷っているのは、やりたい証拠。

TRIDENT

学校法人 河合塾学園 専門学校トライデント
<http://www.tc.kawai-juku.ac.jp>

DIGITAL HOLLYWOOD
デジタルハリウッド提携校

トライデントコンピュータ専門学校はデジタルハリウッドと協同でカリキュラム運営しております。

トライデント コンピュータ専門学校

〒450-0002 名古屋市中村区名駅3-24-15

資料請求
お問い合わせ



0120-157581

トライデント デザイン専門学校

〒453-0014 名古屋市中村区則武1-15-3

資料請求
お問い合わせ



0120-760426

コンピュータ校

●ゲームサイエンス学科

ゲームプログラマー専攻、ネットゲームプログラマー専攻、ゲームプランナー専攻

●CGスペシャリスト学科

3DCGアニメーター専攻、ゲームCGデザイナー専攻

●コンピュータグラフィックス学科 ●サウンドクリエイター学科

デザイン校

●ゲーム・CGデザイン学科

ゲームキャラクター専攻、CG専攻、デジタルサウンド専攻

●グラフィックデザイン学科

東京校 体験説明会

7/14^土・26^木・27^金

13:30 受付開始
14:00 開催

体験授業、 それは夢・実現への スタートライン!

大阪校 体験説明会

7/8^日・20^{金祝}

12:30 受付開始
13:00 開催

プロ講師、担任、在校生がアナタをサポート。学院生活のすべてがわかる。



ゲームプログラムコース卒業生
江幡 拓 (株式会社ダウンゴ勤務)

遊び半分の気持ちで参加した体験説明会。昨日の事のように。でもその日、自分自身が何をしたいのか、ハッキリわかりました。(オーバーか?)



CG映像学科 **高野 怜大**

体験授業では、3DCG制作や映像編集に実際に使用するハードやソフトに触れるのでプロの気分になれました。



ゲームグラフィックコース
室橋 奈緒

私って慎重派だから、入学を決めるまで4回も足を運んだんですよ。でもそのおかげでこの学院の雰囲気がとても自分に合ってるってわかりました。

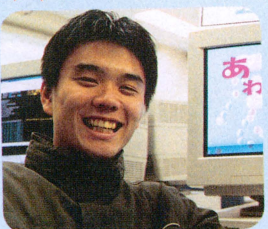


ゲームプログラムコース
川村 智貴

ゲームを創って本当に楽しい。それを教えてくれたのは体験説明会でした。思えばあの場面がぼくの人生の転機だったのかも知れません。

キミも
実感して
ほしい!!

体験説明会に 参加して決めました!



ゲームプログラムコース
山本 悟

学院を知るうえで体験説明会に行って損はないと思います。この春、自分の作品がアマチュアゲーム大賞の最終ノミネートされるほど技術が向上したのだから、この学院を選んだ選択は間違っていないかったのでしょう。



アニメーターコース
下田 知未

体験授業で自分の描いた絵が動き出す。感動しました。その時、「私にもできるかも!」という気持ちが湧いてきたのを覚えています。



ゲーム企画コース
千代田 敏規

体験授業をやってくれた先生のお話を聞いて初めてゲームデザイナーという仕事が理解できました。今はいつの日か、その先生に追いつけるよう努力中です。



CG映像学科卒業生
大高 倫礼 (株式会社クレイジーゲーム勤務)

どの学校に行ったらいいのかわからないのなら、一度見学して周りののが一番。一番熱心に指導してくれる先生のいる学校をお薦めします。ぼくは、先生の紹介で今の会社に就職しました。最後までお世話になりました。

業界最新情報や、現役プロのクリエイターによる体験授業、特別ゲストの講演など内容充実! 詳細はフリーダイヤル、学院HPでご確認下さい!

就職を実現する最新のシステムがここにある! こんな学校、他にはない!!

アミューズメントメディア総合学院

東京校/大阪校 全日制/2年

業界就職率
92.4%
(2000年度実績)

| | | | |
|---|---|---|---|
| ゲームクリエイター学科 <ul style="list-style-type: none"> ●ゲームプログラムコース ●ゲームグラフィックコース ●ゲーム企画コース | CG映像学科 <ul style="list-style-type: none"> ●アニメーション学科 ●アニメーターコース ●アニメシナリオ演出コース | 声優タレント学科 <ul style="list-style-type: none"> ●演劇タレント学科 | コミック学科 <ul style="list-style-type: none"> ●ノベルス学科 |
| | | ヴォーカルタレント学科 | |

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーダイヤルまで!

東京校 ☎0120-41-4600 大阪校 ☎0120-41-4648

官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名(職業)、学年、電話番号、志望校(東京・大阪)、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ(FAX:03-3406-5070/24時間受付)。

【東京校】〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL:03-3406-5050 FAX:03-3406-5070 【大阪校】〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL:06-6885-6010 FAX:06-6885-6049

資料請求はお近くのローソンにあるLAWSONからでも直接お申し込みできます。(一切無料) **LAWSON**

情報ネットサービス「iSIZE-STUDY」からも資料請求できます。 <http://www.isize.com/study>

パンフさしあげます。

0120
(98) 2438
ニシザワ



土曜説明会

2時より

●世界最高速 CGスーパーコンピュータ Onyx 2で仮想空間へ



バーチャルメガネ



サイバークローブ



バーチャルリアリティー

●CG実習の「四天王」 ①3次元デジタイザ ②モーションキャプチャー ③バーチャルスタジオ ④トータルノンリニア これらがないとエモーショナルCG制作もおぼつかない

| | | | | | | | | | | |
|--------------|----------|--|--|------|---------------------|---------------------|------------------|----------------|----------------------------|-------------|
| 学校法人 西沢学園 | 関西テレビ電気 | | | 専門学校 | マルチメディア (CG・ゲーム) | 情報処理 (ネットワーク) | 建 築 I (CALS) | 放送電子 | ビオトープ | 中 学 卒 |
| | 大阪 建 設 | | | | フォトグラフア | バイオエコロジ (動物・DNA) | 建 築 II (CALS) | 電気テレビ (電 工) | 電子研究 | |
| | 大阪コンピュータ | | | | デジタルクリエイタ | ITビジネス | 建 築 (CALS) | 電気テレビ (電 工) | ITバイキング 講 習 会 ¥900より | |
| | | | | | | | | | 夜 電気テレビ | |

ソフトバンクパブリッシング18誌 読者大アンケート

はがき FAX インターネット

右ページのアンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で下記の豪華賞品が当たります！
ふるってご応募ください！

ソフトバンク パブリッシングではより充実した誌面づくりのため、読者の皆様のご意見を伺っております。ぜひご協力ください。

ソフトバンク パブリッシングが運営するアンケートサイトAQUTNET(アキュートネット)で回答できます

<http://www.aqut.net/sbp/>
キーワード：モモ

AQUT.NET
[アキュートネット]

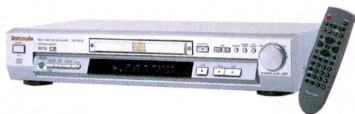
1 VAIOノート PCG-R505/SP+ CD-R/W/DVDドッキングステーション 1名様 ソニー

新「バイオノート505」のソニー
スタイルオリジナルモデル。
モバイルIntel Celeronプロセ
ッサに「Microsoft Windows
Millennium Edition」をプリ
ンストール。CD-RW/DVDド
ッキングステーション
(PCGA-DSM5)をプラス
して、メインマシンと
しても大活躍



4 DVDプレイヤー 3名様 DVD-RV31 パナソニック

ミニコンボやテレビのスピーカーだけで、映画館のようなサ
ラウンド効果を楽しめるアドバンス・サラウンド機能を搭載。
しかもCD-R/CD-RWも再生可能(CD-DAフォーマットまた
は、ビデオCDフォーマッ
トのCD-RとCD-RW再生
に対応)



6 20,000円分の 旅行券 5名様 JTB



8 ビールサーバー 5名様



ご家庭でも野外でも
手軽にビアガーデン
の雰囲気を楽しめる

9 のぼぽん 10名様

PC使用時のクッション
として、抱きかかえて
デスクに向かうと正しい
姿勢が自然ととれる。
長時間PCに向かっても
楽ちゃん



2 CAMEDIA 2名様 C-700 UltraZoom オリンパス

操作性に優れたコンパクトなボディに、
高性能な光学式10倍ズームレンズを
搭載した超望遠デジタルカメラ



3 PDA m505 4名様 パーム コンピューティング

PalmOS 4.0搭載。SD/MMCスロット
やユニバーサルクレードルを兼ね備えた
新型モデル。65,000色表示の反射型TFT
液晶で、画像、映像、ゲームも楽しめる



5 MDヘッドフォンプレイヤー 5名様 MD-ST66 シャープ

薄さと軽さにこだわったハイセンスな
MDヘッドフォンプレイヤー。手軽で
便利な専用の充電スタンドが付属



7 ゲームボーイアドバンス 5名様 任天堂

ゲームボーイカラーの約1.5倍、
2.9インチ反射型TFTカラー液晶を
採用



ダブルチャンス

①～⑨の賞品にはずれた方
の中から抽選で
図書券 100名様

●応募方法

アンケートのご応募は、①インターネット、②郵送、③FAXで受け付けております。
いずれかの方法でご応募ください。

①インターネットで応募される場合

ソフトバンク パブリッシングが運営するアンケートサイトAQUTNET(アキュートネット)の
本アンケート専用ページ<http://www.aqut.net/sbp/>
にアクセス、アンケートにお答えいただき、
本誌キーワード「モモ」を記入の上、送信ボタンを押してください。

現在、AQUTNETでは新規会員を募集中です。会員になると、アンケートに答えるごとにポイントが貯まり、貯まったポイントはプレゼントに交換できます。この機会にAQUTNETにぜひ、ご登録下さい。(本アンケートはAQUTNET会員以外の方も答えいただけます)

②郵送で応募される場合

右の回答欄にご記入の上、官製はがき裏面に貼って次の宛先までお送りください。
回答を直接はがきにご記入いただいても結構です。

<官製はがきの宛て先>

〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング株式会社
読者大アンケート係

③FAXで応募される場合

右の回答欄にご記入の上、右ページを切り取り、FAXにてご応募ください。直接回答をご記入
いただいた用紙をFAXしていただいても結構です。FAX番号：03-5213-5572

●応募締切

2001年8月6日(月)必着

プレゼント当選者は9月上旬にAQUTNET(アキュートネット)<http://www.aqut.net/>で発表
いたします。 ※賞品は写真と一部異なる場合がございます。ご了承ください。

Q1. あなたの職業は何ですか

●お勤めの方●

- ①営業・販売・サービス
- ②財務・経理職
- ③総務・人事職
- ④経営・経営企画職
- ⑤広報・広告宣伝・マーケティング職
- ⑥研究開発職
- ⑦エンジニア・プログラマー
- ⑧その他の技術職
- ⑨デザイン職
- ⑩その他一般事務職
- ⑪専門職(医師・弁護士など)
- ⑫技能職(工員・美容師など)
- ⑬教師・講師
- ⑭自由業
- ⑮自営業
- ⑯農林漁業
- ⑰パート・アルバイト(学生除く)
- ⑱その他

●それ以外の方●

- ⑲小・中学生
- ⑳高校生
- ㉑大学生
- ㉒大学院生
- ㉓無職
- ㉔高専生
- ㉕専修・各種学校生
- ㉖専業主婦
- ㉗短大生

Q2. あなたの趣味は何ですか(いくつでも)

- ①パソコン
- ②インターネット
- ③音楽
- ④コンサート・観劇
- ⑤映画鑑賞
- ⑥TV・ビデオ鑑賞
- ⑦読書
- ⑧ショッピング
- ⑨グルメ
- ⑩旅行
- ⑪スポーツ
- ⑫アウトドア
- ⑬車・バイク
- ⑭スポーツ観戦
- ⑮カラオケ
- ⑯TVゲーム
- ⑰ゲームセンター
- ⑱マンガ・コミック
- ⑲アニメ
- ㉒模型・ラジコン

Q3. あなたの1ヶ月あたりのおこづかいを教えてください

- ①3千円未満
- ②3~5千円未満
- ③5千~1万円未満
- ④1~3万円未満
- ⑤3~5万円未満
- ⑥5~10万円未満
- ⑦10万円以上

Q4. 過去1年間に購入したゲームソフトの本数を教えてください

Q5-a. 現在お持ちのゲーム機・デジタル機器を次の中から選びください(いくつでも)

5-b. 今後購入を考えているゲーム機・デジタル機器を次の中から選びください(いくつでも)

- ①PlayStation
- ②PS one
- ③PlayStation2
- ④ポケットステーション
- ⑤ドリームキャスト
- ⑥セガサターン
- ⑦NINTENDO64
- ⑧ニンテンドーゲームキューブ
- ⑨スーパーファミコン
- ⑩ゲームボーイカラー
- ⑪ゲームボーイ
- ⑫ゲームボーイアドバンス
- ⑬ワンダースワン
- ⑭ワンダースワン・カラー
- ⑮Xbox
- ⑯ノートパソコン
- ⑰デスクトップパソコン
- ⑱デスクトップパソコン(DVD-ROM搭載)
- ⑲DVDプレイヤー

Q6-a. Q5-aで3、18、19と答えた方に伺います DVDソフトは月に何本 購入していますか 次の中から選びください

6-b. Q5-aで3、18、19と答えた方に伺います DVDソフトは月に何本 レンタルしていますか 次の中から選びください

- ①0本
- ②1本
- ③2~4本
- ④5本以上

Q7. ゲーム機を購入する場合、その理由は何ですか(いくつでも)

- ①やりたいソフトがある
- ②インターネットができる(ゲームを除く)
- ③インターネットゲームができる
- ④DVDを見ることができる
- ⑤友達が持っている
- ⑥価格が手頃

Q8. あなたが好きなゲームのジャンルは何ですか(いくつでも)

- ①ロールプレイング
- ②アドベンチャー
- ③スポーツ
- ④対戦格闘
- ⑤シューティング
- ⑥アクション
- ⑦シミュレーション
- ⑧恋愛シミュレーション
- ⑨シミュレーションRPG
- ⑩アクションRPG
- ⑪格闘アクション
- ⑫パズル
- ⑬クイズ
- ⑭サウンドノベル
- ⑮レース

Q9. 携帯電話・PHSを持っていますか

- ①インターネットサービス付き携帯電話(iモード・EZ web等)を持っている
- ②携帯電話・PHSを持っている
- ③持っていない

Q10. Q9で1または2と答えた方に伺います あなたが利用している通信会社を教えてください(いくつでも)

- ①NTTドコモ
- ②KDDI/au
- ③ツーカー
- ④Jフォン
- ⑤DDIポケット
- ⑥アステル

Q11. Q9で1または2と答えた方に伺います

お持ちの携帯電話・PHSにメール機能は付いていますか

- ①付いており、よく利用している
- ②付いているが、あまり利用していない
- ③付いていないが、今後利用してみたい
- ④付いていないし、今後利用する気もない

Q12. Q9で1と答えた方に伺います

インターネット機能付きの携帯電話・PHSで利用したことがあるサービスを次の中から選びください(いくつでも)

- ①ゲーム・娯楽(占い等)
- ②ゲーム関連のサイトを見る

- ③着メロ・待ち受け画面のダウンロード
- ④ゲームの予約・購入
- ⑤ゲーム情報のメール配信
- ⑥掲示板・チャット

Q13. あなたが普段インターネットを使う場所をお答えください(いくつでも)

- ①勤務先
- ②学校
- ③自宅
- ④携帯電話
- ⑤その他の場所
- ⑥利用したことがない(⇒Q14-bへ)

Q14-a. Q13で1~5と答えた方に伺います インターネットを利用する際 もっとも使うツールはどれですか 次の中から1つお選びください

14-b. 利用したことがない方にも伺います

今後利用したいツールはどれですか 次の中から1つお選びください

- ①インターネットサービス付き携帯電話・PHS(iモード・EZ web等)
- ②メール端末(ポケットボード等)
- ③PDAなどの携帯情報端末(Windows CE機・ザウルス・Palm等)
- ④ノートパソコン
- ⑤デスクトップパソコン
- ⑥ドリームキャスト
- ⑦ワンダースワン(モバイルワンダースワン)

Q15. 本誌を購読する頻度について一番近いものをお選びください

- ①必ず毎月
- ②ほぼ毎月
- ③ときどき
- ④初めて

Q16. 本誌を何人で回覧していますか(本人を除く)

- ①1人
- ②2人
- ③3人
- ④4人
- ⑤5人以上
- ⑥自分以外は読まない

Q17. 本誌の購入目的は何ですか もっともあてはまるものを1つお選びください

- ①情報量が多い
- ②攻略がわかりやすい
- ③特集が魅力的
- ④読者ページがある
- ⑤デザインが見やすい
- ⑥価格が手頃

Q18. あなたが本誌以外でよく読むゲーム関連雑誌を教えてください(いくつでも)

- ①週刊ザ・プレイステーション2
- ②電撃PlayStation
- ③電撃PlayStationD
- ④HYPERプレイステーション2
- ⑤ファミ通PS2
- ⑥ドリマガ
- ⑦ファミ通DC
- ⑧週刊ファミ通
- ⑨電撃王
- ⑩電撃G'sマガジン
- ⑪DearMy...
- ⑫月刊ファミ通プロス
- ⑬Vジャンプ
- ⑭ゲーム批評
- ⑮Game Wave DVD
- ⑯電撃GBアドバンス
- ⑰ファミ通64+アドバンス
- ⑱アルカディア
- ⑲ログイン

Q19. あなたが弊社雑誌以外(週刊ザ・プレイステーション2、ドリマガ以外)の雑誌を購入する理由は何ですか もっともあてはまるものを1つお選びください

- ①情報量が多い
- ②攻略がわかりやすい
- ③特集が魅力的
- ④読者ページがある
- ⑤デザインが見やすい
- ⑥価格が手頃

Q20. ソフトバンク パブリッシングから商品情報やサービス情報のご案内をお送りする場合がありますが 希望されますか

- ①はい
- ②いいえ

■ 回答用紙

- Q1. _____ Q2. _____ Q3. _____ Q4. _____ 本 Q5-a. _____
- Q5-b. _____ Q6-a. _____ Q6-b. _____ Q7. _____
- Q8. _____ Q9. _____ Q10. _____ Q11. _____
- Q12. _____ Q13. _____ Q14-a. _____ Q14-b. _____
- Q15. _____ Q16. _____ Q17. _____ Q18. _____ Q19. _____ Q20. _____

| | | | | |
|--------------|-----|-------|-----|-----------|
| フリガナ | 年齢 | 性別 | 結婚 | 希望プレゼント番号 |
| 氏名 | | 歳 男・女 | 既・未 | |
| 住所 | 〒 | | | |
| | TEL | | | |
| Eメール アドレス | | | | |

『サカつく特大号』3部作で完璧サポート 君のクラブを最強に導く!!



サカつく特大号 -J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!- 選手名鑑

究極のデータベース・ブック登場!! 「選手名鑑」は進化する
選手5028名、監督324名、スカウト452名を完全掲載
各能力を系統別に整理。さらにデータが見やすくなった
超有力選手をつれてくる、「親交スカウト」を全公開
クラブステータス、全練習後コメントなど気になる情報も大放し!!

好評発売中!

本体価格2,800円+税/A5版/896ページ

サカつく特大号 -J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!- 攻略×ファンブック ~五所川原ユニコーン 世界No.1への道~

サカつく濃度200%!

濃厚な攻略、選り抜き選手データ、最新のリアルサッカー解説……
おまけにインターネット (GAME SPOT) アンケートの結果発表と
1冊で4度おいしい愛と情熱の「サカつく本」がこれだ!!
サカつくに関するすべてがわかる! 『サカつく大辞典』特別収録!

好評発売中!

本体価格1,600円+税/A5判/304ページ



サカつく特大号 -J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!- コンプリートガイド

「経営」「育成」「チーム戦略」「人事」4大要素を徹底分析!!
クラブ経営と選手育成の重要ポイントを詳しく解説
システムと戦術の相性、試合運びのコツも伝授

好評発売中!

本体価格1,800円+税/A5判/480ページ



©SEGA CORPORATION, 2000 "Dreamcast" は株式会社セガの商標です。

**SOFT
BANK**
Publishing

ソフトバンク パブリッシング株式会社
<http://books.softbank.co.jp/>

●左記のホームページからご購入できます。宇宙イチ速いゲーム情報はココで! <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>
●ご不明な点は、SOFTBANK BOOKSサポートまでお問い合わせください。※土・日・祝日を除く10:00~12:00 13:00~17:00
Eメール: sbp-support@softbank.co.jp 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 TEL: 03-5549-1201 FAX: 03-5549-1212

5号連続リレー掲載!!

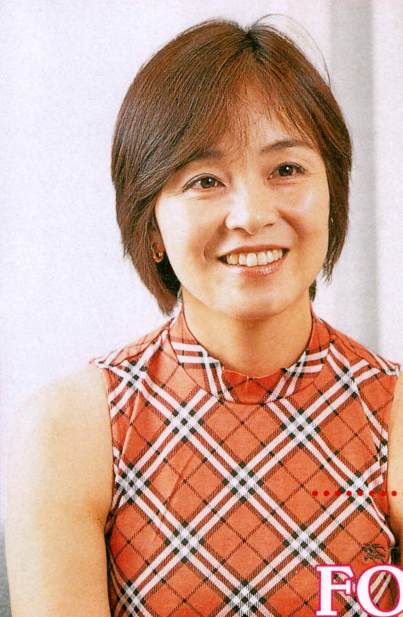
もう一度



巴里花組隊員を
あらゆる角度から徹底攻略!!

「エリカはアップになって手をグーにしていたり、振り向きながらしゃべったり、勢いのところがポイントですよ。周りを見ず「私が正解」って突っ走る部分は、私のお芝居にすごく合ってると思います」と日高さん。

巴里花組声優陣が語る 秘エピソード



**NORIKO
HIDAKA
ERICA
FONTAINE**

日高のり子 as エリカ・フォンテーヌ



モンマルトルの修道院で暮らすシスター、ジャノワールのダンサー、そして巴里花組の隊員というエリカ。「日高のり子的に王道キャラ(笑)」と自らが語る秘話に迫るぞ!

81プロデュース所属。5月31日生まれ(双子座)、AB型。「タッチ」の浅倉南、「トップをねらえ!」のタカヤノリコ、「ふしぎの海のナディア」のジャンなどなど、「日高のり子」といえば、すぐに浮かんでくる名キャラクターは数知れないが、「最近では「犬夜叉」の桔梗みたいに自分を抑えて演じるお姉さんキャラが続いたので、エリカのように元気で若い子は久しぶりなんですよね」と日高さん。ラジオのパーソナリティや歌手としても活躍中で、特にマークしたいのが、KBS京都のラジオ放送「日高のり子のHAPPY@」。この番組は毎週土曜日の夕方(16:00~17:45)に、東京都庁45階のスタジオSOLAから公開放送中で、生の日高さんを都庁で毎週見られるのだ! <http://www.kbs-kyoto.co.jp/happy/>でチェック!

キャラクター別ドリマガ流徹底攻略!!

第1回

エリカ・フォンテーヌと 日高のり子

キャラ別信頼度獲得
フローチャート付き!

「サクラ大戦3」の発売から早いものでもう3カ月。だけど、いまだにDCで最高の評価を得ているこの作品。もう棚にしまってしまうなんてもったいない——というわけで、今回から5人の巴里花組の声優陣が初めて語るエピソードと各キャラごとの徹底攻略をお届け。これを読めば、絶対もう一度「サクラ大戦3」をやりたくなるはずだぞ! 未プレイヤーも必見!! まずは記念すべき第1回はエリカ役の日高のり子さん。特別プレゼント付きの5号連続超豪華企画だぞ!

攻略あり!



日高さんのエピソードを読んでもう一度プレイしたくなったらおまかせ! 第六話でエリカとデート!

プレゼントあり!!



今回のリレー企画を記念して、ドリマガ特製テレカや折り目なしポストカードに巴里花組声優陣がサインをしてプレゼント。詳細は次ページで、応募券も忘れず!!

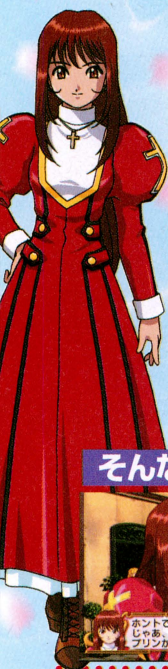
エリカは迷いのないまっすぐな子ですね

——実はエリカの役を初めて演じたのは、デモテープ録りをした時のセリフで、あの有名な(笑)「おはようボンジュール」だったんですよ——と語る日高さん。「いちおう話の流れを聞いて、ひとまず納得して、演じたんですけど、あのセリフ(曲?)、なんか譜面までちゃんとあって(笑)。田中公平さんが真面目な顔でストップウォッチ持ってるんですよ、で、私も「うーん」とかアドリブ入れてや

ったんですよ」と、初めから、ノリノリだった日高さん。まずは「サクラ大戦3」収録前後の話から聞いたぞ。日高さん配役が決まったのは、収録した年の前年の夏。でも「サクラ大戦」というのは、よく知ってたんですよ(笑)。一番最初に見たのは、'96年にゲーム(サターン版「サクラ大戦」)のテレビCMでした。最初は映画が何かと思ってたらゲームで、すごく



ここ数年自分を抑えての大人の演技が求められていたの、久しぶりの日高のり子王道キャラのエリカは楽しかったという本人。まだまだ今後も「サクラ大戦」には関わってきたいとも。



印象に残ってたんですよ。そのあと、厚生年金会館で歌謡ショウとかやり始めたじゃないですか。それもまたビックリして。そもそも、声優さん本人が、そのキャラクターのコスチュームを着てステージに立つってことが、今までになかったじゃないですか。アニメの舞台化って、何度かありましたけど、「セーラムーン」も「ガンダム」も「銀河鉄道999」も全部ぬいぐるみでしたからね(笑)。それはもうビックリしましたよ。

— そんな「サクラ大戦」最新作の配役、しかもヒロインが決まっていたがでして？

日高 ■ここ2〜3年、10代の女の子の役ってやってなかったんですよ。男の子の役とか、ヒロインに対するお姉さんの役——みたいに、わりと“大人の演技”とい

ズバリ!!日高さんにとってエリカとは? また「サクラ」をやりたいですか? そりゃあもちろん!やりたいです!!(日高)

うのを追求する傾向が強くて。だから、いきなり16歳のエリカの役が来たときは、すごく驚きましたね。でも、絵を見たときの感想はすごく「かわいいー」って思いましたし、ドジなところも実は「日高のり子」的(王道的なキャラ)で(笑)。演じていても、すごく楽しめましたね。

— 収録時に苦労したところとかはありましたか？

日高 ■収録自体は、実は今回3日間で終わってなんです。でも、普通はアニメでも劇場映画でも、だいたい1日で終わりますからね。それを3日間もかけたというのは、かなりボリュームもありましたし、収録もていねいにされましたよ。特に今回はゲームでしたから、信頼度がすごく上がった、上がった、変わらない、下がった——みたいに同じシーンでもいろんな録り方をするんですよ。だから、シナリオの流れで、ここまでこういう流れなのに、ここで怒るの?みたいなとまどいというか、頭の切り替えは必要でしたね。で、最後の最後で「巴里華撃団参上!」みたいな全員のセリフを録ったんですが、そこで初めてメンバー全員が揃って(笑)。みんなポイントポイントで「とっておきの声」を出してたりしてズルイ(笑)とか思ったり。でも、とても楽しい収録でしたよね。

— 日高さんにとってエリカはどんなキャラでしたか？

日高 ■エリカって、自分に正直な子ですよ。周りが間違っていると思ってても自分は正しい。「そうなんだ、私が正解」みたいな部分がありますよね(笑)。だから私も迷いのないようにエリカを演じました(笑)。あと、「サクラ大戦」って、それぞれの女の子(女性隊員)5人全員がヒロインですよ。私も最初は5人の中の1人、そういう意識でいたんですが、イベントに出演するごとに、だんだん自分のポジションに実感がわいてきましたね。主役なんだなあと。巴里花組というチームをまとめていく座長意識みたいなものが芽生えてきたというか(笑)。

— 今の日高さんにとって「サクラ大戦」とエリカというのは、どんな存在になっています？

日高 ■絶対またやりたいですね。最近、私の生活空間にいろいろとサクラグッズが増殖してきてまして(笑)、気が

付くと頭の中も「サクラ満開」ですから。次のゲームもぜひ出してくださいって言うてますし、まだまだ巴里のメンバーとも帝都のメンバーとも絡み足りないですよ。最初は歌謡ショウなんかでも「私には無理だわ……」なんて思ってたけど、逆に今は縁があれば、ちょっとエリカをやりたいとか本気で思ったり(笑)。まだまだエリカのオバカぶりも成長途上ですから。みなさんには何度も楽しんでほしい、まだまだやっていきたいですよ。

日高さんからドリマガ読者へ! スペシャルプレゼント!

今回の企画を記念して、ドリマガオリジナルグッズに、日高さんのサインをもらっちゃったぞ。ひとつは大好評だったドリマガ「サクラ大戦3」ポスターの、折り目なし版、そしてもうひとつは、ドリマガ応募者全員サービスで提供されたオリジナルテレカ(3種類)。しかもポスターは巴里花組5人のサインがすべて入ってから抽選。希望商品名(ポスターかテレカ)を書いて今すぐ応募を!!

▼巴里花組寄せ書き サイン入り! 折り目なしポスター

今後巴里花組5人のサインが入る折り目なしポスターは、この世にたった1枚。レア!



あ て 107-0052 港区赤坂4-13-13
先 ソフトバンクパブリッシング株式会社「ドリマガ」編集部
「もう一度サクラ大戦3」エリカ&日高のり子さんプレゼント係

そんなエリカとデートするためには?これがエリカ攻略ルートだ!!

さて、そんな日高さんが演じる魅力的なエリカ。彼女と仲良くなるために、彼女の信頼度変動イベントだけをピックアップしたキャラ別攻略をお届けするぞ。ストーリー前半で最もエリカとのイベントが多い第一話

から、彼女の憧れの的、ロベリア登場の第四話までを徹底チェック。これでエリカの恋愛度と戦闘力はバッチリパーフェクト。ただし、他隊員の信頼度や大神隊長度、経験値は考慮に入れていないので気をつけて。

第一話 欧州は花の都

物語前半では、エリカの信頼度の変化するイベントが最も多い第一話。冒頭の欧州博覧会で、エリカ初登場となるムービーシーンから攻略ポイントは存在する。蒸気自動車が暴走したとき、跳んでよけておけば、エリカ登場時に信頼度アップ。その後のタイミングLIPSでは、返答次第でその後のメッセージが変化。

Lips 1 Point 欧州博覧会

| 発声 セリフ | エリカ | 備考 |
|----------------|-----|----------|
| このままじゃ、ぶつかると!! | ▲ | |
| 跳んで避ける。 | ▲ | エリカ登場時上昇 |
| タイムオーバー | ▼ | |

| 発声 セリフ | エリカ | 備考 |
|-------------|-----|----|
| はい。どうしましたか? | ▲▲ | |
| 君のその力は? | ▲▲ | |
| 君のことが知りたいな。 | ▲ | |
| 派手な服だね | ▼ | |
| タイムオーバー | ▼ | |

| 発声 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|-----|----------------|
| へ? え、えーと | ▲ | |
| チョンマゲなんてしないよ。 | ▲ | |
| 今日は切ってきたんだ。 | ▲ | |
| チョンマゲなんてしないよ。 | ▲ | |
| チョンマゲには免許がいるんだ。 | ▲ | の5のLIPS(※1)に影響 |
| 今日は切ってきたんだ。 | ▲ | |
| タイムオーバー | ▼ | |

Lips 2 Point シャノワール

大神が初めて本場のレビューを観ることに、なるシャノワールの舞台。ここで、ネコスツ姿のエリカが投げかけてくる問いに応えるアナログLIPSが登場。中央より下を2回選択してしまうと信頼度が下がるので、ここは目一杯強く入力しておこう。

| 発声 セリフ | エリカ | 備考 |
|----------------|-----|----|
| その時の気持ちが声になるぞ。 | ▲ | |
| 楽しんでるよ。 | ▲ | |
| 2回繰り返すとエリカ▼▼ | ▼▼ | |

Lips 3 Point フリー移動① 19:00~19:30

19:00~19:30 楽屋

最初のフリー移動は、楽屋でのみエリカの信頼度が変動するイベントが発生。クリックモード中、記載のLIPSのほか、口と髪をそれぞれ3回クリックするとエリカ▲。

エリカのブロマイドを買うと、あとのイベントで▲

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|--------------|-----|----------|
| ノーマルLIPS | ペン子と思われたかなって | ▲ | |
| | そんなことないよ。 | ▲ | |
| | 他に知りたいことは? | ▲ | 口クリック1回目 |
| | ▼ | エリカ | 備考 |
| | そんなことないよ。 | ▲ | |
| タイミングLIPS | 他に知りたいことは? | ▲ | |
| | ちょっとだけ変かな。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-----------------|-----|----------|
| ノーマルLIPS | 先に笑ったら負けですからね!! | ▲ | |
| | 顔をしかめる。 | ▲ | 目クリック2回目 |

Lips 5 Point フリー移動② 12:00~13:00

朝食の最中にカフェを破壊してしまい、エリカと二人で逃げ出したところから始まる第一話2回目のフリー移動。ここでは全てのイベントでエリカが発生する。移動中、シャノワール内には入れないが、行けばブロマイドだけはシーから購入でき、このときエリカの信頼度がアップする。あらかじめ購入しておいた場合も同様なので、シャノワールにはとにかく一度は立ち寄るようにしておこう。



12:00~13:00 カフェ

さきほど追い出されたカフェに行ってみると、その原因を作ったエリカが、臆面もなくここで昼食をしようと言い出す。その提案に乗ってあげば、もちろんエリカの信頼度はアップ。

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|----------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | もう、屋ゴンの時間になってしまったし…… | ▲ | |
| | 昼ごはんを食べていく。 | ▲ | |
| | やっぱり店を出る。 | ▲ | |
| | エリカくんにかかせてみる。 | ▲ | |
| タイミングLIPS | タイムオーバー | ▼ | |

12:00~13:00 テルトル広場

グラン・マとのイベントが発生するテルトル広場。彼女曰く、巴里は「誰もが恋する街」。そんな街をエリカと二人で歩いている、というのでグラン・マに冷やかされてしまうのだが……どこか気に入ったんだい、というグラン・マの問いには「やさしいところです」と答えておこう。

12:05~13:00 エリカの部屋

教会の裏手にあるエリカの部屋では、クリックモードで置いてあるものを見ることが出来る。信頼度の変化するLIPSの発生条件は各LIPS表に書いてあるとおり。祭壇2回クリックで発生するLIPSは、信頼度のアップする選択肢はない。ほかに机、床、壁、窓、日記がクリックできるようになっている。彼女の信仰について知ることができるので、日記を2回クリックするとエリカ▲。合計8回クリックでクリックモード終了。

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|--------------------------|-----|---------|
| ノーマルLIPS | どうして僕らは、島の奥で暮らさなきゃいけないの? | ▲ | |
| | 女の人をおどろかさないように。 | ▲ | 左壁の絵1回目 |
| | 羽根で女の子を包み込むように | ▲ | |
| タイミングLIPS | 跳んで逃げられるように。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

ナポレオン 検索イベント

フリー移動開始直後に発生するナポレオン検索イベント。テルトル広場から、市場方面に行くか、ブルーメール邸に行くか、日本大使館に行くかの三択になる。自力でナポレオンを見つけられるのは市場だが、ブルーメール邸で、シーがナポレオンを発見した場合でもエリカの信頼度は上がる。ちなみに、日本大使館の場合は……?

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|---------------------|-----|----------|
| ノーマルLIPS | 名前も覚えてるだろうから、そうだな…… | ▲ | |
| | 日本での仕事を教える。 | ▲ | 口クリック2回目 |
| | スリーサイズを教える。 | ▲ | |
| タイミングLIPS | タイムオーバー | ▼ | |

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|-----------------|-----|------------|
| ノーマルLIPS | そうだな…… | ▲ | |
| | エリカくんとは仲良くなりた…… | ▲ | |
| | 世界が平和になりますように…… | ▲ | 十字架クリック2回目 |
| | はやく日本に帰れますように…… | ▲ | |
| タイミングLIPS | タイムオーバー | ▼ | |

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|--------------|-----|----------|
| ノーマルLIPS | うーん、そうだな…… | ▲ | |
| | 似合ってると思うよ。 | ▲ | |
| | 似合わないと思うよ。 | ▲ | 服クリック1回目 |
| | ネコの服がかわいいなあ。 | ▲ | |
| タイミングLIPS | タイムオーバー | ▼ | |

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|--------------|-----|----------|
| ノーマルLIPS | いい!? そ、それは…… | ▲ | |
| | 素直にあやまる。 | ▲ | |
| | 言い訳をする。 | ▲ | 胸クリック2回目 |
| | 聞き直る。 | ▲ | |
| タイミングLIPS | タイムオーバー | ▼ | |

フリー移動①終了

12:00~12:35 教会(12:40強制)

教会でエリカの信頼度が変化するイベントは、2回訪れたときに発生。1回目のイベントは40分に強制発生し、その場合は時間経過がない。これを利用して、強制イベントを見てから教会に行けば、5分トクすることができるので覚えておこう。

12:00~13:00 花屋

買い出し中のメルとシーに声をかけられるイベントキャッチ。シーに、エリカに贈る花を買いにきたと勘違いされる。返答次第で信頼度が変化する。他のイベントキャッチでもそうだが、キャッチした場合と直接キャッチした場合とで微妙に変化する場合も。

12:00~13:00 水辺の橋

この川は運河で、セーヌにつながっている、とエリカが教えてくれる水辺の橋のイベント。そんな話をしているところに、突然のエリカの告白(?)が。どう受け止めるかで信頼度が変化する。

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|----------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | えっ……!? そ、それは…… | ▲ | |
| | 俺も……好きだよ。 | ▲ | |
| | ごめん、俺には…… | ▲ | |
| | 冗談……だよな? | ▲ | |
| タイミングLIPS | タイムオーバー | ▼ | |

12:00~13:00 大神の部屋

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|---------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | で? エリカのどこが気に入ったんだい? | ▲ | |
| | ドジなところですよ。 | ▲ | |
| | やさしいところです。 | ▲ | |
| | ▼ | エリカ | 備考 |
| タイミングLIPS | ドジなところですよ。 | ▲ | |
| | やさしいところです。 | ▲ | |
| | 案内してもらってただけです。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|---------------|-----|--------|
| ノーマルLIPS | 大神さんはどう思われます? | ▲ | |
| | 寝そがが悪いだけじゃ…… | ▲ | |
| | 俺もそう思うよ。 | ▲ | ベッド2回目 |
| | 天使のイタズラ? | ▲ | |
| タイミングLIPS | タイムオーバー | ▼ | |

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|--------------|-----|-------|
| ノーマルLIPS | なんだと思います? | ▲ | |
| | カフェを壊したのかな? | ▲ | |
| | 今日の食事のことがかな? | ▲ | 祭壇2回目 |
| | ▼ | エリカ | 備考 |
| タイミングLIPS | カフェを壊したのかな? | ▲ | |
| | 今日の食事のことがかな? | ▲ | |
| | 俺と再会できたのかな? | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

カフェ

大神が朝食をとうとうとするが、ウェイターに相手にされないというカフェのシーン。たまたま先に来て食事していたエリカを呼ぶところからアナログLIPSが発生。声をかけるときは強めの入力すると信頼度がアップ。クロワッサンの名前の由来は、どれを答えても信頼度がアップする。「三日月」の場合、その時点ではアップしないが、グリニッシュ登場後にエリカの信頼度アップ。シーンの最後はエリカが店先を破壊してしまう結果に……。



| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|----------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 彼女に頼めば注文をしてくれるかもしれない | ▲ | |
| | エリカを呼ぶ。 | ▲ | |

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|------------------|-----|----------------|
| ノーマルLIPS | わかります? | ▲ | |
| | 「三日月」じゃないかな…… | ▲ | グリニッシュが去ったあと上昇 |
| | 「ツノ」じゃないかな…… | ▲ | |
| | 「クロワッサン」じゃないかな…… | ▲ | |
| タイミングLIPS | タイムオーバー | ▼ | |

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|-------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | エリカくん…… | ▲ | |
| | 優しいんだね。 | ▲ | |
| | 神父さまが困ってるよ。 | ▲ | |
| タイミングLIPS | タイムオーバー | ▼ | |

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|---------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | お花を贈りに来たんだあ! いいなあ~! | ▲ | |
| | ああ、実はそうなんだ。 | ▲ | |
| | 案内してもらってただけだよ。 | ▲ | |
| | ハハハ、これは両手に花だな。 | ▲ | |
| タイミングLIPS | タイムオーバー | ▼ | |

12:00~13:00 サークス

呼び込みをしているコクリコに会えるが、ここではまだサーカスを見ることはできない。代わりに(!?) エリカから巴里流のあいさつの仕方を教えてもらうイベントが発生。アナログLIPSでエリカと握手の練習をしよう。やや弱めの入力を心がけよう。

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|---------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | どれくらい強めにささげたらいいんだろ? | ▲ | |
| | 手をにぎる。 | ▲ | |

12:00~13:00 大神のアパート

ここでのイベントは、欧州博覧会の会場で「チョンマゲ」には免許がないと答えていた場合に限り、信頼度がアップする選択肢が出現。一応はエリカの信頼度を上げることができるが……。

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|-----------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 豊か…… | ▲ | |
| | 豊は持って来てないんだ。 | ▲ | |
| | 豊で寝るには免許がいるんだ。 | ▲ | ※1 |
| | タタミワシならあるんだけど…… | ▲ | |
| タイミングLIPS | タイムオーバー | ▼ | |

12:00~13:00 市場

30分を過ぎて市場に向かうと、昨日のエリカの失敗で破れてしまったカーテンを買うために来たメルとシーに会える。その失敗についての話題になり、ここでもエリカの信頼度が変動。

| LIPSの種類 | 発生セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|--------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | エリカくん…… | ▲ | |
| | だれにでも失敗はあるよ。 | ▲ | |
| | 次は気をつけるんだよ。 | ▲ | |
| | もうダンサーやめたら? | ▲ | |
| タイミングLIPS | タイムオーバー | ▼ | |

フリー移動②終了

Lips
6
Point

テルトル広場

フリー移動ののち、テルトル広場まで送ってくれたエリカだが、別れ際に雨が降り出してしまふ。雨宿りの最中、欧州博覧会でケガ人を治した、エリカの「力」の話になって……。

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|--------------------------|-----|----|
| ノーマル LIPS | 「大神さん……わたしの……愛だと思えばいいよ。」 | ▲ | |
| | いや、素晴らしいと思うよ。 | | |
| | その力は神さまがくれたんだよ。 | ▼ | |
| | 確かに愛かも知…… | | |
| | タイムオーバー | | |

Lips
7
Point

作戦指令室

ライラック邸が混乱の渦に巻き込まれ、はじめてその正体を明らかにした巴里華撃団。シャノワール地下の作戦指令室で、花組隊長としてエリカとグリシーヌへ出撃命令を下すことに。

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|----------------------|-----|----|
| ノーマル LIPS | 「大神さん！ 出撃命令をお願いします！」 | ▲ | |
| | 巴里華撃団・花組、出撃せよ！ | | |
| | 花見の準備をせよ！ | | |
| | タイムオーバー | | |

日高さんが語るエピソードこぼれ話①

1回目はもちろん エリカでしたよ！

「普段はほとんどゲームはしないんですけど、『サクラ大戦3』はすでに一度クリアして、もう2回目」という日高さん。最初にクリアしたのは「もちろんエリカですよ！」とニコヤカ（笑）。「次はグリシーヌをねらってるんですけど、すぐに怒られてしまっただけダメなんですよ（笑）」とも。うまくいくな？



「高橋さんはグリシーヌに近い人で、すごく緊張感を持ってお芝居をする方なんです。と日高さん。『だから私がエリカの地でこのひびやると、突っ込まれちゃうんです』とも。

Lips
2
Point

フリー移動① 14:00-14:55

初めて全ての場所へ行けるようになる第二話1回目のフリー移動はココから。エリカの信頼度が変化するのには以下の6カ所。中でも教会は連鎖イベントが発生するうえ、2回目も信頼度変化がある。しかも25分までの時間限定となるので、なるべく早めに消化してしまったほうがいい。また警察署でエリカを助けるイベントは発生すればそれに影響が。

14:45~14:55 警察署

エリカが警察に捕まってしまうイベント。これを見たと第二話2回目及び第四話フリー移動で同様のイベントが発生。携帯キネマトロンに通信が入るので見逃さないはずが注意。

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|------------------------|------------------|-----|----|
| タイム シグ ネー チャー | 「え、えと……エリカくんは……」 | | |
| | 教会のシスターです。 | | |
| | シャノワールのダンサーです。 | ▲ | |
| | ▼ | エリカ | 備考 |
| | 巴里華撃団の一員です。 | | |
| | 教会のシスターです。 | | |
| | シャノワールのお荷物です。 | ▼ | |
| | タイムオーバー | | |

Lips
8
Point

戦闘中イベント(ザコ戦)

凱旋門前、シャンゼリゼ通りのザコ戦で、エリカの信頼度が変動するイベントは4つ。うち1つは、通りにある車を破壊しすぎると出現するもので、信頼度が下がるだけでなく以降に影響



があるので注意しよう。残り3つは、普通にプレイしていればほとんど自動的に発生する。エリカ機とグリシーヌ機の隣接イベントさえ意識していれば、取り逃しなく全てのイベントをチェックすることができるはずだ。

エリカ3ターン目

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|-----------------|-----|----|
| ノーマル LIPS | 「ナイショにしてみました……」 | ▲ | |
| | 秘密部隊だから、当然だよ。 | | |
| | だいぶ備ったなあ。 | ▼ | |
| | 他に隠しことはないのかい？ | | |
| | タイムオーバー | ▲ | |

Lips
9
Point

戦闘中イベント(ボス戦)

シンー操るプレリウドと戦うボス戦。戦闘開始前に貴族が登場するイベントがあるので、確実に助けておくこと。戦闘中は、天使のレリーフの前にエリカと立つとイベントが発生。若い男女二人がこのレリーフの前で並ぶと幸せになれる、という伝説の存在を教えてくれる。プレリウドの攻撃に注意しながら、二人の光武の位置をコントロールしていこう。



第二話 かわいい手品師

コクリコが主役の第二話。といっても、コクリコが登場するのは1回目のフリー移動終了後となる。第一話と同じくらい、エリカの信頼度に関わるイベントが配置されているため、ここの気合いを入れて頑張ろう。物語は、大神が巴里花組の正式な隊長として任命されるところからスタート。懐かしのモグリ服と携帯キネマトロンをもらえるほか、グラン・マから巴里華撃団や光武F、そしてシャノワールについての説明を受けることができる。そして、ここから早くもエリカの信頼度が変化していくので見逃さない。途中出現の「わかったかい、エリカくん」を選ぶと、信頼度が下がってしまうので注意しておこう。

14:00~14:55 大神の部屋

自室では、初めてキネマトロンによるイベントが発生。エリカ、またはメレに接続することで右のLIPSが出現。キネマトロンの操作が難しく、グリシーヌにつなげたつもりが大神が出た、というエリカに対し、大神はなんと返答する……？

14:00~14:25 教会 エリカ連鎖①

懺悔室の中で繰り広げられる、エリカと大神の連鎖イベント初回はココ。見ておかないと続きが発生しないので気をつけて。

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|---------------------|-----|----|
| ノーマル LIPS | 「罪が……最近、俺が失敗と言えば……」 | | |
| | 食べ物に好き嫌いのあること。 | | |
| | 遅刻の多いこと。 | | |
| | 忘れ物の多いこと。 | | |
| | この前の戦いで車を壊したこと。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | | |

14:05~14:25 教会(2回目)

教会に二度行くと神父の大切な写本が消えた、という騒動が。大神がエリカを勝手に許すと、エリカの信頼度は上がるが……。

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|----------------|-----|----|
| ノーマル LIPS | 「おれにだけ許されたい……」 | ▲ | |
| | 神さまなら許してくれるよ。 | | |
| | 神様なら許さないな。 | ▼ | |
| | 俺が許すよ。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | | |

凱旋門前に移動

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|-------------------|-----|----|
| ノーマル LIPS | 「とっても、ステキなところだよ！」 | ▲ | |
| | 二人とも、戦闘に集中しろ！ | ▼ | |
| | 日本に帰りたいよ。 | | |
| | タイムオーバー | | |

エリカ、グリシーヌ隣接終了

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|--------------------|-----|-------------------|
| ノーマル LIPS | 「お、大神さんに聞こえますよ……？」 | ▲ | |
| | 聞こえてるんだけど | | |
| | 私語はひかえるんだ！ | | |
| | 頼れる隊長を目指すよ。 | ▲ | 車を2台破壊するといずれも信頼度▼ |
| | タイムオーバー | | |

車を破壊(1台目)

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|-----------------------|-----|----|
| ノーマル LIPS | 「不必要に破壊するのは、正義に反するぞ。」 | ▲ | |
| | すまない、気をつけるよ。 | | |
| | 多少の犠牲はつきものだよ。 | | |
| | 日本では常識だよ。 | | |
| | タイムオーバー | | |

Lips
10
Point

作戦指令室

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|-------------------------|-----|----|
| ノーマル LIPS | 「大神さん！ あの貴族の人が……」 | ▲ | |
| | 貴族を助ける！ | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▲ | |
| ノーマル LIPS | 「天使像の前に立つと、幸せになれる伝説を……」 | ▲ | |
| | もちろん、知ってるさ。 | | |
| | はやく、離れないと！ | ▼ | |
| | いや、知らないけど | | |
| | タイムオーバー | | |

Lips
11
Point

作戦指令室

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|----------------|-----|----|
| ノーマル LIPS | 「わかったかい、ムッシュ？」 | ▲ | |
| | わかりました。 | | |
| | わかりませんでした。 | | |
| | ▼ | エリカ | 備考 |
| | わかりました。 | ▲ | |
| | わかりませんでした。 | | |
| | わかったかい、エリカくん？ | ▼ | |
| | タイムオーバー | | |

Lips
12
Point

作戦指令室

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|-----------------|-----|----|
| ノーマル LIPS | 「そうだな……」 | ▲ | |
| | メルくん……よろしく頼むよ。 | | |
| | エリカくんにはむずかしいかな。 | ▼ | |
| | 俺はすぐに覚えたけどね。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | | |

14:00~14:40 水辺の橋

トラブル続きのエリカの教会での働き。写本を燃やしてしまっただけでなく、今度は花ピンを割ってしまったのだとか。

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|------------------------|-----|---------|
| ノーマル LIPS | 「……大神さん、わたしは少し困ってます……」 | ▲ | |
| | 花ピンを買いに行こう。 | | |
| | 接着剤でくっつけよう。 | ▼ | |
| | 二人でもう一度あやまろう。 | ▲ | 教会へ強制移動 |
| | タイムオーバー | | |

14:30~14:45 市場

30分から、または水辺の橋イベント後に発生。このイベント後は水辺の橋のイベントが発生しなくなるので、まずは橋から。

| LIPS の場 景 | 発 言 セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------------|--------------------|-----|----|
| ノーマル LIPS | 「それはやりすぎだよ……だっら……」 | ▲ | |
| | すごく高価な花ピンがいいよ。 | | |
| | 同じ花ピンがいいよ。 | ▼ | |
| | 安物の花ピンがいいよ。 | ▼ | |
| | タイムオーバー | | |

フリー移動①終了

市場

Lips
 3 Point



| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-----------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 馬をとめる。 | ▲ | |
| | とりあえず逃げる。 | ▲ | |
| | エリカに任せる。 | ▼ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

5 Point

宝石の連続盗難事件が発生しているという、ぶっそな巴里の街。その手がかりをつかむため、夜のモンマルトルを駆け回ることになる。なお舞台ではグリシーヌのデビューステージが。



楽屋→シャワー室、と移動すると、グリシーヌのシャワーシーンを見ることができる。シャノワール内部のイベントは、ステージ終了となる23時にほとんど起こらなくなってしまうので、その前にくまなくチェックしよう。

22:30~22:55 売店

第二話1回目のフリー移動でシーと約束していると、売り子のピンチヒッターになれる売店イベント。そのイベントを見たあと、または約束をしていない状態で、23時になる前に売店に行くところ、エリカと商品陳列を手伝うイベントが発生する。ここでのダブルLIPSで、エリカの信頼度が大きく変動するので逃さないように。仕事を手伝っている最中に、プロマイドについての話になる。ここですでにエリカのプロマイドを持っている場合は、どちらの選択肢を選んでも信頼度▲。また商品陳列は個数が多いほどいい結果に結びつく。



22:30~23:25 警察署

23時15分以降に警察署に行くと、またもやマシンガン所持で捕まっていたエリカがいる。20分には携帯キネマトロンにも連絡が入るので、忘れずに助けに行きあげよう。ただし、昼のフリー移動でエリカを助けていない場合は発生しない。

Lips
 8 Point

作戦指令室

出撃命令を下すと隊員の信頼度が軒並み上昇。ただし「おひげのおじさんを……」の場合は、コクリコだけが▲▲となる。

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|----------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | はい! | ▲ | |
| | 巴里華撃団、出撃せよ! | ▲ | |
| | おひげのおじさんを助けるぞ! | ▲▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

Lips
 9 Point

戦闘中イベント

第二話戦闘中イベントで、エリカの信頼度が変動するものは、ザコ戦中に2つ、ボス戦中に1つ。コクリコ機の耐久力が一定値以下になったときに発生するイベントは、エリカの耐久力も少なくなっているときに限り選択肢が増えるが、選んでも信頼度は変化しない。



Lips
 4 Point

楽屋 会食モード~サーカス

サーカス団員のコクリコと知り合ったことで、サーカス熱が高まってしまったエリカ。彼女の提案によって、グリシーヌやメル&シーも誘ってサーカスに行こう、ということになる。ここで、エリカに代わってほかのメンバーを説得するのが大神の役目。このときメルとシーにたくさん話してモードをクリアすれば、この二人もいっしょにサーカスへ行くことになる。サーカスへ行く人数が多いほど、信頼度の上がり幅も大きくなるのでチェックしておこう。



22:30~22:55 貴賓室

貴賓室に行くと、勝手に宝石強盗の警戒にあたっているエリカに襲われてしまう。避けるか、タイムオーバーで攻撃を受けるかエリカの信頼度アップ。シャノワール閉店後は発生しない。

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|---------------------------|-----|----|
| タイミングLIPS | 「は、エリカさん! 俺を助けてください!」と叫ぶ! | ▲ | |
| | よける! | ▲ | |
| | 叫ぶ! | ▲ | |
| | よける! | ▲ | |
| | 反撃する。 | ▼ | |
| | タイムオーバー | ▲ | |

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|------------------------------|-----|------------------|
| ノーマルLIPS | 「ねえ、大神さん、わたしのプロマイド、持ってますよね!」 | ▲ | |
| | もちろん持ってるよ。 | ▲ | 持っていない場合は信頼度▼ |
| | いや、持ってないんだ。 | ▼ | プロマイドを持っている場合のみ▲ |
| | タイムオーバー | ▼ | |

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-----------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 「う……でもなんか、写真写りが悪いが……」 | ▲ | |
| | 写真の方がきれいだよ。 | ▼ | |
| | 実物の方がきれいだよ。 | ▲ | |
| | たいてい、かわらないよ。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|----------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 片付けた商品の数 | ▲ | |
| | 5個以上 | ▲ | |
| | 1~4個 | ▲ | |
| | 0個 | ▼ | |

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|------------------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 「うう……大神さんおはようございます。助けてください!」 | ▲ | |
| | いえ、通りすがりのモグリです。 | ▼ | |
| | はい、引き受けに来ました。 | ▲ | |
| | いえ、逮捕しちゃってください。 | ▼ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

宝石回収作戦時

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|---------------|-----|-------------|
| ノーマルLIPS | エリカ、尊敬しちゃいます! | ▲ | |
| | みんなのおかげだよ。 | ▲ | |
| | まあ、当然だね。 | ▲ | エリカ3ターン目に発生 |
| | タイムオーバー | ▼ | |

ザコ戦・コクリコ耐久力一定値以下

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|------------------------|-----|----------------|
| ノーマルLIPS | 大神さん、コクリコ、おんにおん太たてしな…… | ▲ | |
| | コクリコをフォローするぞ! | ▲ | |
| | まったく気づけなかったよ。 | ▼ | |
| | 君の方こそ大丈夫か!? | ▲ | エリカ耐久力一定値以下の発生 |
| | タイムオーバー | ▼ | |

ボス戦・エリカ機と隣接

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-----------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | コクリコにマジックを習おうかと思うんです! | ▲ | |
| | 俺も教えてもらおうかな。 | ▲ | |
| | やめたほうがいいよ。 | ▼ | |
| | 恋のマジックを教えてください。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|---------------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 「わたし、サーカスって、行ったことがないです……」 | ▲ | |
| | わかったよ、行こう。 | ▲ | |
| | いや、やめておこう。 | ▼ | |
| | 俺も行ったことがないんだ。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-----------------|-----|-------------------|
| ノーマルLIPS | 会食イベントクリア | ▲ | |
| | メルとシーに話した回数が多い | ▲ | 銀で遊ぶ、メルとシーのイベント |
| | メルとシーに話した回数が少ない | ▲ | グリシーヌとエリカとサーカスに行く |
| | 制限時間オーバー | ▲ | エリカとサーカスに行く |

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|----------------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 「あ、コクリコに話しますよ、大神さん、声かけます!」 | ▲ | |
| | コクリコに声をかける。 | ▲ | |
| | カルチュアに声をかける。 | ▲ | |
| | エリカに声をかける。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

22:30~23:25 大神のアパート

キネマトロンではエリカと通信できる。グリシーヌのシャワーを覗いたのがバレしていると、グリシーヌが乱入してくるぞ。

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|----------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 「へ? と、とりあえず……」 | ▲ | |
| | サインをもらったら | ▲ | |
| | ファンレターを書いたら | ▲ | |
| | 直接グリシーヌに話したら? | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

フリー移動②終了

6 Point

サーカス

ビトンとの騒動に巻き込まれてしまうコクリコ。助けるためにアナログLIPSでコクリコを呼び止めるとエリカ信頼度も変化。

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-------------|-----|----|
| アナログLIPS | 大神さん、コクリコが! | ▲ | |
| | 近寄るな、コクリコ。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

7 Point

医務室

気を失ったコクリコが眠る医務室。彼女を巴里華撃団へ入れようというグラン・マの意見に反対すると、エリカの信頼度▲。

| LIPSの種別 | 発声セリフ | エリカ | 備考 |
|-----------|--------------|-----|----|
| タイミングLIPS | 自分は…… | ▲ | |
| | 支配人の意見に賛成です。 | ▼ | |
| | 支配人の意見に反対です。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |
| ノーマルLIPS | 自分は…… | ▲ | |
| | 支配人の意見に賛成です。 | ▼ | |
| | 支配人の意見に反対です。 | ▲ | |
| | コクリコに選ばれます。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

日高さんが語るエピソードこぼれ話②

大神さんがカッコよくて
 驚きましたね(笑)

「大神さんのイメージは、実物の腰の低い陶山さんの印象が強く。だから、ゲーム中の大神さんのカッコよさには驚きましたね(笑)。でも、大神とコクリコの合体攻撃で、ライオンに乗ってやってきたときには爆笑。あれも違う意味で驚きました!」

でもコクリコの合体攻撃は笑いました(笑)



第三話 麗しの海賊娘



チームワークを育てようとした行動が裏目に出て、なぜかブルーメール家のメイドとして働かされることになってしまった大神。そこにエリカとコクリコが助けにきて、またもドタバタの大騒動が!? 1回目のフリー移動は、範囲は狭いがエリカの信頼度をアップさせるチャンスは多いぞ。

フリー移動① 13:00~14:00

13:00~14:00 ピンクの花の客間

シャンデリアを掃除したいが届かないというエリカとコクリコ。二人の土台となって、掃除を助けてあげよう。ダブルLIPSのコツはとにかく耐えること。上を見るとエリカのスカートを覗くことになり信頼度が下がる。



13:30~14:00 中庭

中庭を掃除するために、やたらと駆けずり回っているエリカ。あまり効果的には見えないが、一生懸命な彼女を応援してあげよう。正直なことを言ってしまうと信頼度はアップしないぞ。

| LIPSの種類 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|----------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | がんばればキレイになるよ。 | ▲ | |
| | てきとうにごまかせばいいよ。 | ▼ | |
| | タイムオーバー | | |

フリー移動② 17:30~18:25

17:30~17:55 教会 エリカ連鎖②

第三話2回目のフリー移動は、ブルーメール家でのお手伝いが終了しての夜。シャノワールではコクリコのデビューステージがあるため、イベントは彼女中心でエリカのものは少なめだ。連鎖イベントではダブルLIPSが発生。出現順に「よかったね」「くじけるな」「許します」を選ぶとエリカの信頼度が大幅アップするようだ。また連鎖イベント後18時前にもう一度来ると、下記のLIPSが発生するぞ。



| LIPSの種類 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | え、え〜と…… | ▼ | |
| | 本当の事を話す。 | ▼ | |
| | てきとうにごまかす。 | ▼ | |
| | エリカのことをかばう。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | | |

日高さんが語るエピソードこぼれ話③ 好きなシーンはロベリアを助けるシーン

「欧州博覧会でケガ人を治すときや、地下の特別牢獄に入れられていたロベリアを治すシーンが好きですね。『ロベリアさんは悪い人じゃないですね』っていうあたりも、エリカがロベリア唯一の理解者のようで好きです」と日高さん。



日高さんが個人的にも気に入っているという、4話中盤のこのシーン。エリカはロベリアの天敵っぽいけど、実は理解者なのだ。

大広間

| LIPSの種類 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-----------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | メバの服なんか着て……バケツにはまって…… | ▲ | |
| | 二人とも、よく似合ってるよ。 | ▲ | |
| | エリカくん、その服がかわいいよ。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 二人とも、よく似合ってるよ。 | ▲ | |
| | エリカくん、バケツがかわいいよ。 | ▲ | |
| | コクリコ、その服がかわいいよ。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | | |

13:00~13:15 大広間

15分までに大広間前を通過すると発生するイベントキャッチ。このイベントをキャッチするか、または時間内に直接大広間に行くと、エリカが花ピンを割ってしまうシーンに遭遇する。

| LIPSの種類 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 大神さん……わたし、どしたら…… | ▲ | |
| | 素直にあやまるべきだよ。 | ▲ | |
| | ごっそり直してしまおう。 | ▼ | |
| | なかったことにしよう。 | ▼ | |
| | タイムオーバー | | |

13:40~14:00 大広間

エリカまたはコクリコ（あるいは二人とも）が花ピンを割っていると、タレーがそれを見とがめて怒るイベントがこのタイミングに発生。エリカが花ピンを割っているときに限り「言い訳をする」を選ぶことでエリカの信頼度がアップする。

| LIPSの種類 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|---------------|-----|-----------------|
| ノーマルLIPS | ちよ、ちよと待って下さい! | ▲ | |
| | エリカをかばう。 | ▲ | |
| | 言い訳をする。 | ▲ | エリカが花ピンを割ったときのみ |
| | タイムオーバー | | |

17:30~17:55 バー

貴族連続失踪事件のウサを聞きつけたエリカが、バーで独自の捜査を展開中。「犯人だと思える人は出てきてください! でないと撃ちますよ!」と、答えも待たず、どこにもいない犯人に向かってマシンガンを乱射。いったいどんな考えが……?

18:00~18:25 厨房

厨房では、いちごのタルトをもらった、という上機嫌のエリカの姿。ブルーメール邸厨房でのシュークリームといい、本当に甘いものには目がないようだ。味見させてあげる、と言われるが、甘いもの好きなエリカのことだから、あまり食べすぎると怒らせてしまう。少し弱め、というのがベストのようだ。

| LIPSの種類 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-----------|-----|----|
| ノーマルLIPS | はい、あーんして。 | ▲ | |
| | あーん。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | | |

作戦指令室

リッシュ伯に化けていたレオンを倒し、囚われの貴族たちを救うため、バスターユナ牢獄に乗り込むことになる巴里華撃団。2つある作戦は、どちらを選んでもエリカの信頼度変化イベントが同様に発生するので、戦いやすいものを選んでかまわない。

| LIPSの種類 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | ほら、大神さん、クリシヌの家で! | ▲ | |
| | リッシュ伯爵か! | ▲ | |
| | タレー婦人か! | ▲ | |
| | ロランス卿か! | ▲ | |
| | タイムオーバー | | |

| LIPSの種類 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|---------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | よし…… | ▲ | |
| | 巴里華撃団、出撃せよ! | ▲ | |
| | グリシヌ、戦の準備をせよ! | ▲ | |
| | タイムオーバー | | |

13:30~14:00 厨房

ローラさんがグリシヌのためにシュークリームを作っていた厨房。30分を過ぎてからそこへ行くと、そのシュークリームをつまみ食いしようとしているエリカが。引き止めても結局食べてしまうが、ここはキッチリ止めたかったほうがあとあといい結果に。油断しているとエリカが全部食べてしまうぞ。

| LIPSの種類 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-----------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | エ、エリカくん……そうだな…… | ▲ | |
| | 一つだけ食べる。 | ▲ | |
| | エリカを止める。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 全部食べる。 | ▼ | |
| | エリカを止める。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | |

フリー移動①終了

大広間

大事な客が来ているという大広間。このときどんなお菓子を出品しているかで、そのアイデアを出した隊員の信頼度がアップする。またエリカとコクリコがどんな客が来たかを見ようと言いつつ弱めに覗いてみよう。



| LIPSの種類 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|---------|-----|-------------|
| ノーマルLIPS | うーん…… | ▼ | |
| | のぞく。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | ▼ | 最弱だと花火と目が合う |

| LIPSの種類 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|------------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 貴族を誘導するよなバカはこの世にはいないよ。 | ▲ | |
| | エリカを連れて帰る。 | ▲ | |
| | 犯人をさがす。 | ▲ | |
| | タイムオーバー | | |

18:00~18:25 格納庫

18時以降に格納庫へ降りると、エリカから光武Fの整備をしたいという申し出が。整備班長のジャンも賛成しているので、許可を出してみよう。信頼度は上がるが、コクピットの中はメチャクチャに!? 戦闘には影響しないのを目をつむっておこう。

| LIPSの種類 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|--------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | やっといつも、せっかはりきってんだ。 | ▲ | |
| | お願いする。 | ▲ | |
| | 断る。 | ▼ | |
| | タイムオーバー | | |

フリー移動②終了

戦闘中イベント(ザコ戦)

ザコ戦では、先へ進むためのトビラを開ける仕掛けが、作戦によって変化。解除装置の場合でも、2つのカギを探す場合でも、油断していると仕掛けによってダメージが発生する。だが、これをエリカが受けることで、戦闘中イベントが出現する。



資材または解除装置でエリカがダメージ

| LIPSの種類 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|----------------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | あの扉を開けるには、必要な資材だから…… | ▲ | |
| | まあ、適当にがんばろう! | ▲ | |
| | 慎重に行動しよう。 | ▲ | |
| | エリカくんは待機しててくれ。 | ▼ | |
| | タイムオーバー | | |

第四話 泥棒は薔薇の香り



エリカのイベントはやや少ないが、それでも全てのイベントをよい結果で見ている。相当な戦力が期待できる第四話。グラン・マの計画により、巴里花組に新たなメンバー、それも極悪犯罪者を迎えようという今回の話。ロベリアが初登場し、彼女に惚れ込むエリカの姿が見られる。

フリー移動① 13:00~14:00

13:00~13:30 図書館

立ったまま寝るといふ離れ技をやっているエリカ。しかも図書館の中で……「起こしてください」というメモがあるので、指示どおり、やや強めまたはやや弱めで起こしてあげよう。

| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | はあ……しかたないね。 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | エリカを起こす。 | ▲ | |

13:30~14:00 道具室

道具室の掃除をしているエリカ。ところが見ているだけで危なっかしい。ここでは彼女の、手伝いを申し出ることができる。手伝うと決めた時点でエリカの信頼度▲、その後発生するダブルLIPSでは、まず「エリカの様子を見る」→「荷物を片付ける」→「エリカの様子を見る」→「ホウキでく」→「エリカの様子を見る」→「ソウキンをかける」→「最後の仕上げをする(途中出現)」がパーフェクトなルート。エリカを見るのが重要なのはソウキンをかけるまでで、そのあとは「エリカを見る」よりも、タイミングLIPSで登場する「最後の仕上げ」を選ぶ。

フリー移動② 16:00~17:00

まさかと思っていたら、本当に刑務所に入れられてしまった大神。他の花組メンバーが様子を見に来たところで、刑務所内に警報が鳴り響く。なんと大神たちの目的地であるロベリアが脱走したというのだ。慌てて巴里花組全員でロベリアを捜すことになるのだが……。刑務所内フリー移動で、1号牢獄、5号牢獄、通路の3つのイベントキャッチを見たあとに、4号牢獄で爆弾を



解体、その後2号と5号牢獄、または所長室でヒントを入手し、最後に特別牢獄のクリックモードでロベリアを発見、というのが効率的だ。それら一連のイベントのうち、エリカの信頼度が変化するものは以下のとおり。

16:05~16:25 通路 イベントキャッチ

16時5分~25分の間に、奥の通路で発生するイベントキャッチ。マシンガンを持ったまま刑務所内をうろついていたため、刑務官に追いつけられていたエリカと遭遇する。ちゃんと刑務官に説明して、誤解をいとえあげよう。ちなみに、10分になると携帯キネマトロンに入るメッセージは、エリカのことを指している。このメッセージを見ながら行くと、LIPSの選択結果も変化するようなのだが……。

| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|---------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | なに言ってるんだいっつ!! | ▼ | |
| ノーマルLIPS | 見捨てる。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 看守に説明する。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | エリカを捕まえる。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | タイムオーバー | ▲ | |

作戦指令室

レイモン卿の邸宅が爆破されたというニュースが報じられている巴里の新聞。その犯人とされているロベリア・カルリーニを、巴里花組の新メンバーにしようというグラン・マの大胆な提案。「俺がいれば大丈夫」を選ぶと、エリカ以外は▼に……。

| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-----------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 今までは、戦力不足だと思っか? | ▼ | |
| ノーマルLIPS | ああ、今のままでは戦力不足だ。 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | いや、今の戦力が十分だ。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 俺がいれば大丈夫だよ。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | タイムオーバー | ▲ | |

13:00~13:30 大神のアパート

キネマトロンでは、エリカ & コクリコと通信可能。どちらかに接続すれば、同じ会話につながっていく。キネマトロンで荷物も送れる、というエリカ。さて、実際にはどうなのか……。もし本当なら光武Fの輸送も!?



| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | それは…… | ▼ | |
| ノーマルLIPS | ウンだと思っぞ。 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | 誰から聞いたんだい? | ▼ | |
| ノーマルLIPS | やってみようか! | ▲ | |
| ノーマルLIPS | タイムオーバー | ▲ | |

フリー移動①終了

| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-----------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | やれやれこれ、結構きついな…… | ▼ | |
| ノーマルLIPS | 俺も手伝うよ。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | エリカくん、しっかりとな。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | タイムオーバー | ▲ | |

| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|----------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 評価 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | エリカを3回見た | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 掃除パーフェクト | ▲ | |

フリー移動②終了

16:30~16:55 4号牢獄

時限爆弾の解体イベント。まず「フタを開ける」→「青のコードを切る」と選択し、その後のアナログLIPSで、少し強めに入力すると解体が成功する。アナログLIPSはダブルLIPSの制限時間が切れるまで繰り返せるので、もし失敗したら強さを調節しながら何度もチャレンジしてみよう。万々ダブルLIPSの時間切れになってしまった場合、爆弾は誰にも渡さないこと!

| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|--------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | ダブルLIPS失敗 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | エリカに爆弾を渡す。 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | グリシーヌに爆弾を渡す。 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | コクリコに爆弾を渡す。 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | タイムオーバー | ▲ | |

| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|----------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | ダブルLIPS成功 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 青いコードを切った | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 赤または両方のコードを切った | ▲ | |

16:35~16:55 2号牢獄

35分以降の2号牢獄では、獄中に閉じ込められてしまったエリカに助けを求められる。「押しでもダメなら引いてみる」という格言を地いてイベントなのだが、「当たって砕ける」で扉に体当たりをしても、エリカの信頼度はアップするぞ。

| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | それなら…… | ▼ | |
| ノーマルLIPS | 扉に体当たりをする。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 力いっぱい扉を押す。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 大声で叫ぶ。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 扉に体当たりをする。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 扉を引いてみる。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 大声で叫ぶ。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | タイムオーバー | ▲ | |

フリー移動②終了

サンテ刑務所 所長室

グラン・マに指示されたとおり、サンテ刑務所に収容されているロベリア・カルリーニに会いに来た大神一行。しかし約束があるはずなのに、所長は会わせることができないの一点張り。

| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|-------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | く……こうなったら…… | ▼ | |
| ノーマルLIPS | 何としてでも面会する。 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | いったん引き下がる。 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | 泣き落としにかかる。 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | 何としてでも面会する。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | いったん引き下がる。 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | 色じかけにかかる。 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | タイムオーバー | ▲ | |

サンテ刑務所 地下特別牢獄

サンテ刑務所の地中深くにある地下特別牢獄。ロベリアを捕らえるために掘られた巨大な穴の底。彼女は、拘束衣を着せられて、ここに収容されているのだ。そして、その力は……。

| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|----------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | ま、任せられて言われても…… | ▼ | |
| ノーマルLIPS | エリカに任せる。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 自分で助け出す。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 自分で説得する。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | タイムオーバー | ▲ | |

サンテ刑務所 玄関

ロベリアに巴里花組加入を断られた大神。そこへグラン・マが現れて、彼女を説得できるまでの刑務所暮らしを命令される。

| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|----------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | そうですね…… | ▼ | |
| ノーマルLIPS | 俺は仲間になれると思います。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | 俺も不可能だと思います。 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | タイムオーバー | ▲ | |

会食モード

絵画切り裂き魔が次にねらうの場所を推理。エリカとロベリアはルーブル派、グリシーヌとコクリコはオランジュリー派だ。

| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | どっちにするんだい? | ▼ | |
| ノーマルLIPS | ルーブル美術館 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | オランジュリー美術館 | ▼ | |

ルーブル美術館

ルーブルに張り込んでいる最中、突然警備の警官が倒れてしまう。助けにいかばエリカの信頼度を上げることができる。

| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|---------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | バタバタと倒れていきます! | ▼ | |
| ノーマルLIPS | 警官たちを助けに行く。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | いったん出直す。 | ▼ | |
| ノーマルLIPS | 怪人を探す。 | ▲ | |
| ノーマルLIPS | タイムオーバー | ▲ | |

作戦指令室

ナーデルが攻め込んだルーブル美術館。その歴史的価値のある美術品を守るために、巴里花組が改めて出動となる。なおザコ戦中には、ロベリア機とエリカ機の隣接でイベントが発生するが、信頼度はアップしない。



| LIPSの状況 | 発動セリフ | エリカ | 備考 |
|----------|----------------|-----|----|
| ノーマルLIPS | 出撃命令を頼むよ!! | ▼ | |
| ノーマルLIPS | 巴里華撃団、出撃!! | ▲ | |
| ノーマルLIPS | ロベリア、殴り込みに行くぞ! | ▲ | |
| ノーマルLIPS | タイムオーバー | ▲ | |



蒸気工場

全機械絵画:明貴美加◆主筆:鈴木ドイツ◆後援:レッド・エンタテインメント、セガ/オーバーワークス、ドリマガ



MIKA AKITAKA

RED
レッド・エンタテインメント
「サクラ大戦3」
メカワイルドレクター
明貴美加



AKIRA NISHINO

W
「サクラ大戦3」
ゲームディレクター
西野陽



TAKAHARU TERADA

W
「サクラ大戦3」
戦闘パート企画チーフ
寺田貴治

「どうせやるなら
入れちゃおう!」

——「サクラ3」になってメカデザインが明貴さんになったんですね?

明貴■「3」は僕がデザインを描いてオーバーワークスさんのほうで、モデリングして煮詰めるっていう、今までとは違うやり方をしたんですね。

西野■デザイン画をいただいて、CGムービー用の詳細モデルっていうのとゲーム用に簡易モデルっていうのを作るんですけど、簡易モデルのほうはポリゴン数もあまり使えませんし、なるべく動きやすくするように関節をいじってみたりとか、こちらからも提案させていただきなど折り合わせていって、だんだん完成型になっていった感じですね。

明貴■僕自身、「サクラ大戦」に関わったのは初めてだし、DC自体も初めてだったので、最初は「どこまでできるのか」というのが正直わからなかった部分もあるんですね。

西野■要は先に光武Fの母体を作っ

て、各キャラの武器を装備した形で5タイプ作り、それをバージョンアップしてって、というやり方で作っていったんですけども。だんだんすごくなっていきましてよね。「どうせやるなら入れちゃおう」って、武装もだんだん派手になって。

寺田■最初はエリカ機もノーマルにちょっと手を加えただけだったりね。「もうちょっとやりませんか?」っていうやりとりで、あそこまでいっちゃった。でも、もっとスゴいものがきたらどうしようって、心配だったりもしてたんですよ、じつは(笑)。

設定にないアクションまで入ってた(笑)

——DCになって、表現のポテンシャルが広がったことについて?

寺田■サタンの頃って制限上、光武の形はみんな同じで色が違うだけだったからね。「2」の時「よし、今度は武器を持たせよう」って言ってたけどやっぱりできなくて、プレイヤーのコマンドを待ってる間、結局

画面上でスクワットしてるだけになっちゃって(笑)。ハードの制限上、派手なバリエーション付けはできなかったんですよ。

西野■今度は形も違いますけど、ペインティングも違いますからね。

明貴■ペイントも、最初は各機体で色を変えたただだったんですよ。でももっとできるっていう話が出た段階で、じゃあ口ベリア機は目のマーキング入れられます?って。

西野■光武Fだと機体の基本形はいっしょですが、F2になると細部の形も変えていこうとかね。

明貴■最終的に「全体の形が変わらなければいい」ぐらいのところまできてたから、じゃあ思い切って細かいところも変えていこう。それでもいくつかは削られるのあったんですけど、ほぼ再現されましたね。

寺田■ええ、もうデザイン画で表現されたものすべてが形に(笑)。だから再現度はかなり高いですよ。

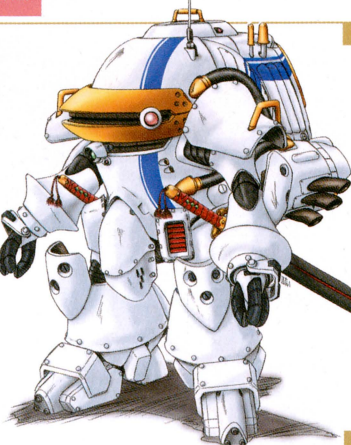
——実際のゲーム画面を見ていかがでしたか。ムービーとか動きとか。

今までに描かれた光武Fの数々を見よ!

4/13 光武F 大神一郎隊長機
増刊号掲載

SPEC

全高:2269.2mm 乾燥重量:722kg 武装:大太刀(x2)、搭乗機:
1名(特)一郎、発動機:差子カエンジン Oracle F11 (650hp)



隊長機ならではの大型無線装備が特徴的。基本的立ち姿で、力強い光武Fのフォルムがよくわかる。

4/27 光武F エリカ・フォンティーン
5/4 号掲載 搭乗機

SPEC

全高:2269.2mm 乾燥重量:722kg 武装:大太刀(x2)、搭乗機:
20mmマシンガンx1、機関砲x1、搭乗機:1名エリカフォンティーン
デイズ、発動機:差子カエンジン Oracle F11 (650hp)



ダブル弾倉付き20ミリ機関砲は、この当時としては驚異の重装備だ。初めて描かれた膝関節に注目。

5/11 光武F グリシーヌ・
18 号掲載 ブルーメール搭乗機

SPEC

全高:2269.2mm 乾燥重量:722kg 武装:20mmマシンガンx1
(機関砲)x1、搭乗機:1名グリシーヌ・ブルーメール、発動機:
差子カエンジン Oracle F11 (650hp)



光武Fの背面がよくわかる貴重なイラスト。グライドホイール、背面ラッチのディテールがリアルだ。

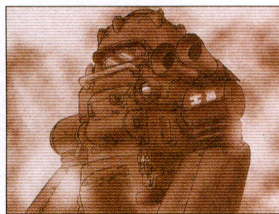
「サクラ大戦3」のシャープなメカデザイン、 冴えた描画はこうして生まれた!

明貴■動きでいうと、大神機とか、僕の知らないアクションも入ってましたからね(笑)。あそこまで細かく動くとは思わなかった。

寺田■やっぱり絵って、隠れて見えない部分とか多いじゃないですか。そういうところで多少遊ばせてもらったかな。大神のブースターのイベントのコンテは私が書いたんですけど、コンテで大神を飛ばしちゃって、『飛んでもいいの?』とか意見もありましたけども(笑)。

西野■ほぼ同時進行でムービーとゲーム画面を作って、それぞれのモデルのリーダーが摺り合わせを行うんです。CGムービーの方はリアル指向で、かっこよく作っていくんだけど、ゲーム画面の方は楽しさ優先。方向性はちょっと違うかな。やっぱりゲームは動いてなんぼですから。

今後、過去の光武も描かれる?



すでに富士、スタアなどが描かれた。設定のみの機体をデザイン化していくのも蒸気工廠の試みだ。

「サクラ」世界には、 想像する楽しみがある

——光武以外のメカについては。

寺田■エクレールを最初に見たとき「75ミリ砲」とあって、「明貴さんやるなー」(笑)とか思ってたんですよ。僕らはこのコーナーを担当しているドイツさんほどマニアではないけれど、「フランスといえばルノー戦車だよな」ってことで、b1bis戦車の砲塔が付いた。

西野■帆船飛ばすとか、エクレールも潜水艦になるとか、いろいろアイデアはあったんですけど、パリってそんなに広くないんですよ。

明貴■最初は、帝国華撃団の米田が空中戦艦ミカサで助けにくのを期待してたんですけど、ミカサって全長8キロもあるからバリ全土が潰れちゃう(笑)。光武があるから戦闘機とか出せないだよな。でも戦車は出したいんですよ。霊力がなくても普通の一般人が動かせるわけだから。寺田■光武のパワーアップパーツみたいなものは欲しいですね。例えば光武が空を飛ぶための……。

明貴■サポートメカですよ。闘いのバリエーションが増えるような。実際問題、光武って蒸気メカじゃないですか。蒸気工廠の1回目では蒸気エンジンを描いて、「水タンク」っ

て具体的に描いたんですが、これだけの容量じゃ2時間も動けないですからね(笑)。だからゲームのマップ上に、例えば水とか補給タンクとか置いてあってもいいですよ。ただ、あえてそういう部分を省いているから、誰でもできるシミュレーションになっている部分もある。

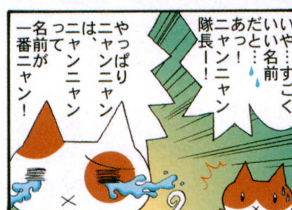
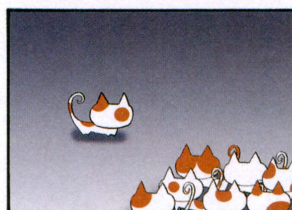
西野■まあ、何日も戦うとか、長期戦っていうのがないからね。

寺田■そういう、本当みたいなウソっていうのがおもしろいんですよね。そういうのをできたらなーって。

明貴■ゲーム中に出てこない、資料でも発表されてない部分を見せようっていうのが蒸気工廠の狙いなんです。例えば「蒸気併用霊子機関って何なんだ?」っていう疑問に「こうなのではないか」って想像するのがすごく楽しい。ネットなんかでファンの反応を見ていると、みんなそういう部分ですごく盛り上がっている。「サクラ」ってそういう想像する楽しみ方ができるから、今回携われてすごくありがたかった。だからやるんだったら、今まで誰もやってなかった部分を、突っ込んでいきたいっていうのは、ありますね。

進め!! ニヤンニヤン

作/結原 りん

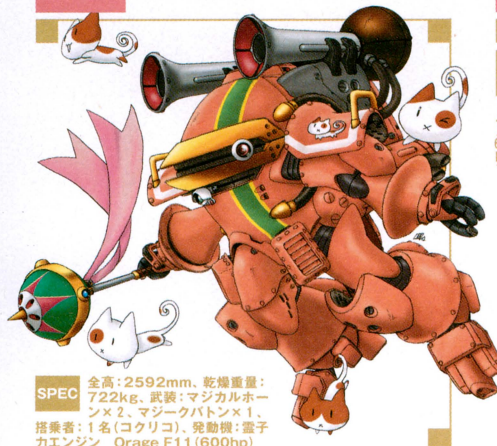


今、景品の為にミスOでちよくお星を買っているのですが、ついにお目当ての品を手に入れました!でもまだ手元にポイントカードが...。せっかくだから、また集めようかな……。

次々号より、いよいよ初公開
光武F2が描かれるぞ! 必見だ!!

5/25 光武F コクリコ搭乗機

号掲載

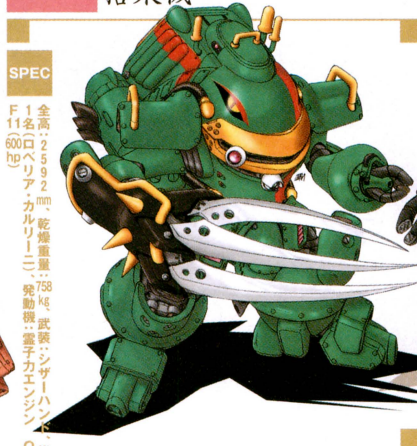


SPEC 全高:2592mm、乾燥重量:722kg、武装:マジカルホーン×2、マジックバトン×1、搭乗者:1名(コクリコ)、発動機:霊子エンジン Orange F11(600hp)

コクリコのファンシーな雰囲気はそのままに、描き込まれたマジカルホーンには兵器としてのすごみを感じさせる。

6/8 光武F ロベリア・カルリーニ搭乗機

号掲載



SPEC 全高:2592mm、乾燥重量:722kg、武装:シザーハンド×2、マジックバトン×1、搭乗者:1名(ロベリア・カルリーニ)、発動機:霊子エンジン Orange F11(600hp)

鋭利なシザーハンドが禍々しい。謎だったステルス移動の原理にも、文中で初めて解説が試みられた。

6/22 光武F 北大路花火搭乗機

号掲載

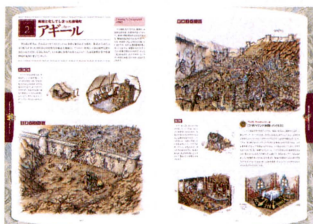


SPEC 全高:2592mm、乾燥重量:722kg、武装:マシンボウガン×1、搭乗者:1名(北大路花火)、発動機:霊子エンジン Orange F11(600hp)

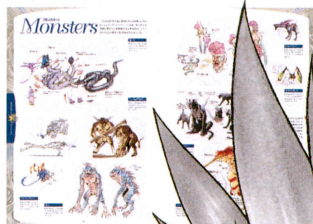
マシンボウガンの詳細がよくわかる。古来からある弩をモダンイズし、「サクラ」世界にフィットしたデザインだ。



★Character Section



★World Section



★Monster Section



★World Section "Foi Deus"



★Music Staff Interview

好評
発売中!

秘蔵の制作資料も全公開!!
永遠の名作「グランディアII」の世界をこの1冊にすべて収録。

GRANDIA II

World Guidance

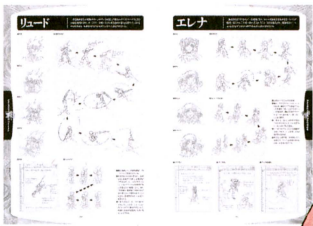
【グランディアII 公式設定資料集】

ゲームアーツ制作スタッフ全面協力

A4判/176ページ/本体価格2,800円(税別) 編著:塩田信之&CB's project
描き下ろしカラーイラスト/かのえゆうし



★Grandia Illustration Gallery



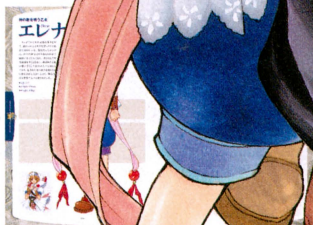
★Animation Section



★Story Section



★Character Section "Sub Characters"



★Character Section



© 2000 GAME ARTS キャラクターデザイン/かのえゆうし 世界設定デザイン/相崎勝美、みづの剣士

**SOFT
BANK**
Publishing

ソフトバンク パブリッシング株式会社 東京都港区赤坂 4-13-13

<http://www.softbankpub.co.jp/>

国内最大級のゲーム総合サイト <http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。 <http://books.softbank.co.jp/>にて書籍に関する最新情報をお知らせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合わせ下さい。Tel 03-5549-1201

発売前の新作を先睹!! **ドラマガ新着情報**

P139パチスロ帝王 ドリームスロット～平和SP(仮)～
P140カルドセプト セカンド
P144対戦ネットギミック カプコン&彩京オールスターズ
P146ヘビーメタル ジオマトリックス
P148ガイアマスター 決戦! 世紀王伝説
P150ガンダムバトルオンライン
P152井上涼子～ルームメイト～
P154夢のつばさ Fate of Heart
P156スーパーバズルファイターⅡX
for Matching Service
P157Candy Stripe ～みならい天使～

気になふソフトを遊びつゝにすために!

気になるソコを遊びこなすために！
トリマカ流 大攻略

P158 Pia♡キャロットへようこそ!! 2.5
P164 コンフィデンシャルミッション
P166 クレイジータクシー2
P168 エクソダスギルティー ネオス
P170 ミス・ムーンライト

**新規
開店**

パチスロ帝王 ドリームスロット～平和SP～(仮)

●メディアエンターテイメント●7月26日発売予定●5,800円(300ポイント)●1人プレイのみ●通信対応●VM使用ブロック数:50ブロック

NEW!

コイン1000枚で景品GET! 収録機種はなんと3つも!!

PSでシリーズ15作を誇る「パチスロ帝王」がいよいよDCにも登場するぞ。しかも今回は、ネット機能を使っての景品獲得が可能になった「ネットワークパチスロ」としての登場なのだ。これまで「ネットパチスロ」は1作しか発売されてなかっただけに、パチスロファンには朗報だ。今回は「平和SP」と題されたように、平和の人気機種ばかり3種を収録。もちろんネット機能のみならず、攻略支援機能として「レクチャーモード」と「チャレンジモード」を搭載。特に「エキゾースト」は、この春登場した台だけに、攻略のしがいがあるぞ。

レクチャーモード

初心者でも大丈夫なようにプレイ方法をレクチャーしてくれるモード。小役の取りこぼし防止や告知機能の見方、さらにビッグボーナス（以下BIG）時のプレイの仕方などを、ていねいに教えてくれるのだ。



チャレンジモード

ちょっと上級者向け。目押しはもちろん、ボーナスフラグ察知力や小役奪取力などの能力を判定してくれるモードだ。特にリプレイはずしは、昨今の台の主流となっているだけに技能習得は必須。目標プラス150枚！



収録機種はこの3つ!

大江戸
桜吹雪2



昨年秋に登場して以来、いまだ根強いファンも多い機種。ご存じ「遠山の金さん」をモチーフとしたパチスロだ。4つ目のリールがボーナスフラグ告知の役目を果たしてくれる。

ルパン
三世

あのルパン
がパチスロに
登場。BIG給
柄の7がダブ
ルラインでそろ
うと、リプレイ
はさすがにラ
クに(シングル
だと左要ビタ
押し)。台上
部のルパンの
周りのハート
マークが17
個以上点灯
するとボーナ
ス確定。



エキゾースト

2001年
春の新台



昨年オリンピックから発売された「ホットロードクイーン」を平和がフルチューン！ Bタイプなのでレギュラーなしだが、BIG中のリプレイはらずで500枚のコイン獲得が可能だ。4リール搭載。

コイン枚数を重視した「ドリノスロネット大会」

「ドリスロネット大会」のクリア条件は、もちろん第一に「連チャン」だ。持ちコイン200枚でスタートし、100ゲーム以内にBIGを引くことが最低条件。そのBIG後も100ゲーム中に次のBIGを引く必要がある。ただしひと口にBIGといっても、テクニックの違いによって獲得コイン数もさまざま。そこで景品の引き換えに関してはコイン枚数が判断材料。なんと最低1000枚から景品がもらえるのだ。うまくすれば2連チャンで景品がGETできるぞ！

大会参加

勝利台を選択してください

エキストラ

| 設定 | B I G | REG |
|----|---------|-----|
| 1 | 1/293.8 | --- |
| 2 | 1/275.3 | --- |
| 3 | 1/256.0 | --- |
| 4 | 1/225.9 | --- |
| 5 | 1/202.2 | --- |
| 6 | 1/170.2 | --- |

B I G 平均獲得枚数 500枚

大会では機種選択も重要。レギュラーを引くと終了してしまうのでBタイプで大量コインがねらえる「エキゾースト」が一番？

最低1000枚から景品獲得権利発生。5000枚で海外旅行など最高景品が獲得できる。参加回数は30回。景品内容は定期的に変わるぞ。

景品はいつも
10種以上!



Culdcept II[®]

カルドセプト セカンド

ついに発売が間近に迫った人気トレーディングカードボードゲーム、「カルドセプト セカンド」の最新情報をお届けしよう！今回はこれまでに発表された情報をもう一度おさらいし、来るべきネットワークセプターとしてのデビューに備えておこう。ネットからストーリーモードまで、余すところなく楽しめるこのゲーム、どんなことができるのかを再確認してみたい。

内容復習
完成度 **100%**
プレイ時間 **14** 時間
ディスク **1** 枚
対応機種
PC
PS2
XBOX
Wii
3DS
PS4
Xbox One
Switch

●メディアファクトリー／太宮ソフト
●7月12日発売予定 ●6,800円

TAB
(トレーディングカードボードゲーム)

ホームページアドレス <http://www.culdcept.com> 備考: —

DC
ドリームキャスト

から一息
メーカ!

ついに発売まであと3週間となりました。今なら各店舗で予約すると、ゲーム中に使えるカードをダウンロードできたり、本物のカードがもらえる特典がつけます。詳しくは上記アドレスまで！

基本から気になるネット対戦まで、 発売直前総チェック！

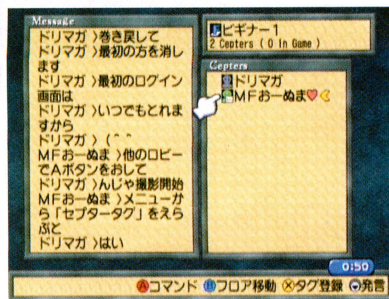
ち密なゲーム性と奥の深いシステム。それらを踏襲しつつも、新たな要素をたっぷり盛り込んだ待望のシリーズ最新作、それが「カルドセプト セカンド」だ。特に目玉となるネットワーク対戦や、人とさまざまなデータをやりとりできるコミュニケーションなどに

いて解説していこう。また発売前に予約すると、特典としてレアなカードを実際のカードとしてもらえる情報などもある。公式サイトにアクセスして、「オールセプターズネットワーク」に入会すれば、さまざまな特典もあるので楽しみに！

ネットワークで遊べる項目

コミュニケーション

ネットワークに接続し、公式サイトで「オールセプターズネットワーク」の会員登録をしよう。登録すればオールセプターズネットワーク専用ページ内にある、コミュニケーションコンテンツなどが利用できるようになる。会員専用掲示板や、ブックやAIキャラクタをやりとりするにも、この会員になっておく必要がある。なお、会員登録料は無料だ。



公式サイトにはさまざまなコミュニケーションコンテンツがある。

対戦

ユーザーがもっとも気になるのは、このネット対戦の項目だろう。対戦をするには、「セプターズライセンス」というサーバー使用権を購入する必要があるが、これは後述する「ドリム」で買うことになる。使用料金はごくわずかで、学生でも気軽に対戦が楽しめるだろう。ブロードバンドアダプタも対応（公式には非対応）しているが、通常のアナログ回線でも十分な速度で楽しめる。

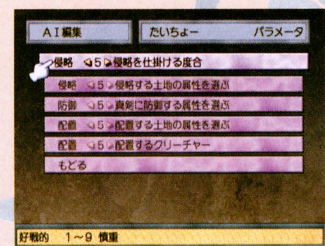


チャットで対話しながらの対戦は非常に面白く、時間を忘れてしまうほど。

人とやりとりできる データを作ろう

メンテナンス

メンテナンスとはブックの編集をするなど、さまざまなデータをカスタマイズするモードだ。ここで作成したAIキャラクタやブックは、メールに添付して友達に送ったり、公式サイトにアップロードすることができる。また人から送られてきたデータをここでインポート（外部データを取り込む）すれば実際に使えるようになる。



AIキャラクタは定められた項目を変えていくことで、独自の行動パターンを持つことができる。



ネット対戦に必要なものとは？

まず登録や使用権購入を済ませよう

ネット対戦を楽しむためには、いくつかの前準備が必要となる。それはサーバーの使用権を購入すること。これは「ドリーム」を使い、セプターズライセンスを購入する形になる。モード選択で「カルドセプト セカンド・サポートページ」へ行き、ライセンスを購入しよう。また、ついでに「オールセプターズネットワーク」へのユーザー登録を済ませれば、ネットワークコンテンツを楽しむ準備は完全に整う。



「カルドセプト セカンド・サポートページ」でネット対戦の準備をしよう。公式サイトはセプター同士の交流の場となり、将来的には大会のルールなどをダウンロードできるようになる。

セプターズライセンスを購入

ネット対戦を楽しむために絶対必要なもの、それがセプターズライセンスだ。「カルドセプト セカンド・サポートページ」で購入でき、払った金額によって一定期間ネット対戦が楽しめるようになる。なお、7月中はライセンス購入料が無料期間となっている。



ネット対戦で何ができるの？

ネット対戦は専用のサーバーを介して行われる。まずサーバーに接続し、対戦の舞台であるエンダネス島に建つ塔（対戦用サーバー）を選択する。塔の中には初心者用やランキング用といった用途に応じて分けられたフロアがあり、このフロア内に対戦用のルームを作り、対戦を楽しむことになる。また、対戦中やフロア内、対戦用ルームの中にてチャットを楽しんだりすることもできる。



塔は増えていく

エンダネス島に建つ塔は、1本で1つのサーバーとなっている。島に来るセプターの数によっては、本数が増減することになる。

チャットでコミュニケーション!

ドリームを用意しよう

上記セプターズライセンスの購入はDCユーザーにはおなじみの「ドリーム」などで支払うことになる。「ドリーム」はドリームホーム (<http://www.dricas.ne.jp/>) で購入が可能で、ライセンス購入時に支払った金額（2種類）によってライセンスの有効期限が変わる。



| セプターズライセンス料金 | |
|--------------|------------------|
| 30日 | 400ドリーム (400円) |
| 90日 | 1000ドリーム (1000円) |

有効期限は延べ日数ではなく期間。自分のネットライフに応じて購入しよう。

ルールを決める

まず対戦する人が決まったら、その人と一緒に対戦用ルームへ入ろう。対戦の前には、その場でさまざまなルールを設定することができる。周回数や目標魔力、マップ選択など多岐にわたるが、フロアによっては変更できない項目もあるので注意したい。ルールが決まったらいざ対戦!



ルールの決定は対戦用ルームを作ったセプターが行うことになる。

対 戦

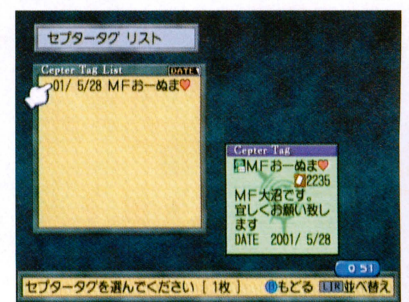
ルールを決めたらいよいよ対戦へ。オフラインの対戦モードとほぼ同じ感覚で、遠く離れた人と対戦できるのがネット対戦の醍醐味だろう。対戦中もチャットができるので、楽しくコミュニケーションしながら遊べる。会話が戦略の1つとして作戦を考えるのも面白い。



チャットをしながら対戦するのはかなりエキサイティング。

セプタータグをつける

多数のセプターが島に訪れるようになると、目的の人物を見つけるのは非常に困難なのは想像に難くない。そんなとき活躍するのが相手を検索し、いる場所に飛ぶことができるセプタータグだ。あらかじめタグを登録しておけば、簡単に見つけれられるので非常に便利だ。



例えいる塔が違ったとしても、セプタータグがついていればすぐに見つけられる。

新要素をもう一度おさらい!

これまで紹介してきた「セカンド」の新要素を、項目別に改めて解説していく。発売前にチェックして、ライバルに差を付けよう。

大幅に追加された新カード

前作から継続して使えるカードのほか、新たに100枚以上のカードが追加された。またカードだけではなく、カードの能力も新たなものが追加されている(右項目を参照)。注目は「○○アイドル(偶像)」と名付けられた彫像群で、ひとたび領地に配置すると、敵味方関係なくマップ全体に能力が発揮される。また戦闘時にアイテムとしても、クリーチャーとしても使える能力を持つカードもある。

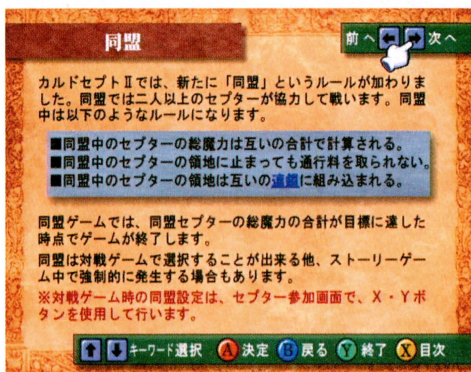


領地能力は戦闘時ではなく、領地コマンドで使用する能力だ。コストを支払うことで、さまざまな効果を発揮する。写真のアーチャー以外にも多数存在する。

アイドルシリーズはクリーチャーとしての能力は低いですが、ブックの構成や、ゲームルールをも変える能力を秘めている。

新ルール・ルール改定

クリーチャーやエリア、召喚条件など、一部のルールがよりわかりやすくなっている。特に召喚条件と種族が変更されたことにより、大型クリーチャーや特殊なクリーチャーが実戦に投入しやすくなったことに注目したい。また大会などで用いられてきた終了時間制や、味方セプターと共同戦線を張る同盟ルールなど、対戦をより面白くするルールが追加されている。新たな施設「占い館」も追加された。



対戦では新たにターン制や制限時間をルールに組み込むことができる。これでダラダラと長時間プレイすることなく、スピーディーに戦いを進めることが可能となった。

セプター同士のデータ交換

先に述べたように、ネットを通じてセプター同士がさまざまなデータを交換することができる。交換できるデータは、ブック、AIキャラクタ、リプレイなど。DCのメールに添付して送ったり、オフィシャルサイトのアップロード掲示板にDCからデータをアップロードすることも可能だ。これにより対戦だけではなく、データ検証やブック自慢など、いろんな形でセプター同士の交流が楽しめるようになる。



メンテナンスでブックやリプレイデータ、AIキャラクタなどを編集したデータをやりとりできる。上級者にブックを見てもらったり、AIキャラクタ同士で対戦させたりと可能性は無限だ。

■ 新カード能力

全体能力

この能力を持つクリーチャーが1体でも配置されれば、そのマップすべてのクリーチャーや土地に効果を発揮する。敵味方は関係ないので、使いどころやタイミングを計ろう。

領地能力

この能力を持つクリーチャーが配置されていると、領地コマンドを使って能力を使える。コストは発生するが手持ちのカードを消費せずに、スベルが使えることになる。

アイテム クリーチャー

空いている土地に召喚すればクリーチャーとして、戦闘時には攻撃や防御に活躍するアイテムとして使える便利なクリーチャー。さまざまな場面で活躍するので、ぜひ入手したい。

復帰

前作でフェニックスが持っていたような能力で、ほかのカードも持つようになった。戦闘終了時や使用後に破壊せず、手札やブックに戻る能力。何度も使用できるので便利だ。

貫通・応援

これは前作からあった能力だが、1つの用語としてまとめられた。貫通は地形効果を無視してダメージを与え、応援は条件に合ったクリーチャーのHPや攻撃力を増加させる能力だ。

■ 追加されたルール

同盟

友達同士など、2人以上のセプターが手を組んで戦うルール。同盟したセプター同士の魔力は1つとみなされ、同盟中のセプターの領地に止まっても通行料金を払わないですむ。

サドンデス

いづれかのセプターが目標魔力の半分に達したときに発動され、そこから魔力枯渇したものがあれば、即決着となるルール。短期間で勝負が決められるので、ネット対戦時に活躍?

複属性

新しい土地属性。あらゆるクリーチャーに地形効果を与えるが、土地の連鎖には組み込まない特殊な地形。連鎖に組み込まないので魔力増加は見込めないが、便利なのはたしか。

橋

そこにピッタリ止まらなくとも、通過しただけでマップ上の別エリアに飛ばされてしまう新しい地形。マップ内にある離れたエリア同士を結ぶ通路となっている。

占い館

マップに配置された特殊な地形。そこに止まると、自分のブックから好きなカテゴリのカードを1枚引くことができる。しかし、カテゴリは選んでもどのカードかは選べない。

■ 交換できるデータ

AIキャラクタ

AIエディットで自在に思考や行動を設定し、それに合わせたブックを持たせて戦わせることができる。AIキャラクタの操作はできないが、行動のパターンなどを設定できる。

ルール

対戦時、セプター同士の合意の上でルールを設定できるが、このルールも独立したデータとして送ることができる。大会などでルールデータを配ることもあるかもしれない。

ブック

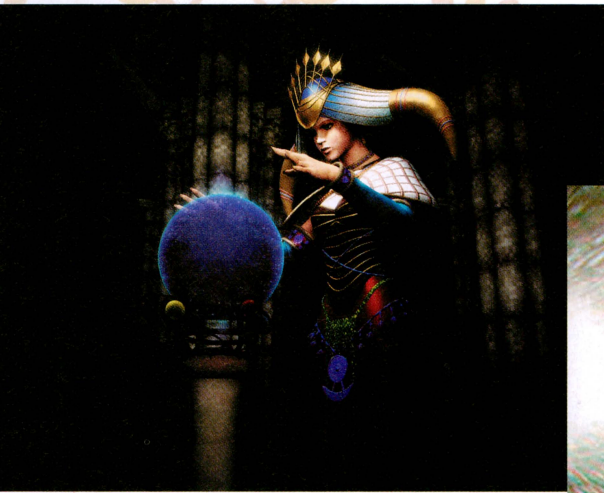
ブックの構成を「バーチャルブック」として送ることができる。相手側にブックに入ったカードがなくとも、そのブックでプレイすることが可能だ。強者のブックを参考にしたい。

リプレイ

対戦やストーリーモードの戦いなど、それまで戦った戦闘をそのまま記憶させ、データとして保存できる。もちろんデータは送ったり、アップロードすることも可能だ。

ストーリーモード より深みを増した物語

全能の神、カルドラの地位を脅かす黒い影 それは……!?



カルドラにはジュミナイの
現れる世界が広がっている

カルドセプトの魔力を使いこなし、その世界の頂点へ上り詰めたセプターは神となることを望み、新たな世界が次々と生まれた。カルドラは静かに増えていく世界を見守っていたが、ある時不気味な影の出現を予感する。一世界の神では飽きたらず、すべての宇宙を統べるカルドラの地位をねらう者。その名をジュミナイという。カルドラはジュミナイを探すため、ゴリガンに地上に遣わしたが……。

ゴリガンが出会った、強い能力の持ち主とは……?

カルドラの命を受けて、ジュミナイのいると思われる世界に降り立ったゴリガン。ある村でセプターに絡まれた人物に巻き込まれ、否応なしに戦いに突入してしまうのだった。はじまりの地に現れたのは、賞金稼ぎのライバーンだった。彼は通常の人間よりはカルドセプトを扱うだけに少しは強いが、口ほどの実力はない。たまたまそこを通りがかった人物がライバーンに戦いを挑まれ、セプター能力を発揮する。ゴリガン、そして正しくカードを操る能力を持つ主人公の前に、ライバーンはあっさりと負けてしまうのだった。そこからゴリガンと主人公の、ジュミナイを探す旅と戦いが始まる。



突然現れて戦いを挑んでくるライバーン。見た目は強そうだが、セプターとしての実力はたいしたことない。

カルドセプトのカードを掲げたとき、主人公のセプター能力が目覚めたのか? この先どんな戦いが待つのか?



ライバーンに勝利した主人公に、強いセプター能力を感じたゴリガン。主人公こそジュミナイを倒すセプターであると信じ、修行の旅に同行することになった。

勝利!
そして戦いは続く……

戦闘開始!

賞金稼ぎとして自分の実力に絶対の自信を持つライバーン。主人公に対するライバル意識をむき出しにして、襲いかかってくる。しかし実力の程は大したことがないようで、あっさり主人公に撃破される。



Culdcept II 予約キャンペーン

予約限定でレアカードを手に入れよう!

「セカンド」を予約取扱店(店名は公式サイトに)で予約すると、もれなくレアなカードがダウンロードできる特典がつく。まずは、予約した人全員に「レオナイト」のダウンロードサービス。ただしダウンロードするには、オールセプターズネットワークへの入会が必要となる。そして、予約した店の流通経路ごとに、違う種類のリアルカードがもらえる。

DOWNLOAD-CARD

実際にゲーム中でも使用できる「レオナイト」というカードがダウンロードできる。ただし、オールセプターズネットワークへの入会が必須条件。

REAL-CARD

店舗で予約するともらえるリアルカードは全部で6種類。店舗の流通経路によってもらえるカードが変わるので、全部ほしい人はいろんな店で予約しよう。

ドリームダイレクト

ドリームキャストダイレクトで予約すると「ケットシー」と「カトブレパス」のリアルカードつき。

ゲームショップ

ゲーム専門ショップで予約するともらえるのは「ジャッジメント」と「サキュバス」のリアルカード。

家電・量販店

大手家電ショップや量販店で予約すると、「オドラテク」と「ミゴール」のリアルカードがもらえる。

カルドセプトコーナー(仮) おはがき大募集!

スタート時期は未定ですが、「カルドセプト」のファンコーナーを本誌誌上で展開します! ネットワークが本格始動したあかつきには、さまざまなデータ自慢コーナーも設ける予定です。ぜひ今からでもイラストやご意見など、おはがきでの応援よろしくお願いします!

あて先

〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク バブリッシング(株)

ドリマガ編集部

「カルドセプトコーナー(仮)」係 まで

史上空前のジャンファイトのゴングまであと1週間!!

PSIKYO SIDE



「戦国ブレード」より参加。公儀お庭番見習いの少女忍者。忍狼ソクラテスと共に任務を遂行する。性格は内気で打たれ弱い。生き別れとなっている姉がいるらしい。

「随落天使」より参加。心優しい人造人間。自分に関するすべての記憶がなく、マッシュウじいさんに拾われ「タロウ」と名付けられる。彼の出生にはある秘密があるらしいが……?

タロウ

心優しい人造人間

空飛ぶロボット軍人

バルナス



「ガンバード」より参加。帝政ロシア軍部で開発された、空飛ぶ自動兵器一号。ゼンマイ式思考回路を内蔵した最強ロボだが、6時間に一度ゼンマイを巻かないと思考が停止。

恐れを知らぬ職業軍人

ハリー

「随落天使」より参加。アメリカ海兵隊第55師団第4小隊の隊長。嫌いなものはボルノという堅物。妻と娘がいるのだが、家庭をかえりみない仕事熱心から現在は別居中。

「戦国ブレード」より参加。男勝りだが、時折女孩子らしい一面をのぞかせる剣術士。達人級の腕前を持つが、それ故炎鬼に体と記憶を奪われ、傀儡兵「ハガネ」と化してしまふ。

桐絵

在りし日のハガネ

発売直前の情報をチェック!

長きに渡ってお届けしてきた本作のキャラクター紹介もそろそろ最後と思いきや、まだまだ登場し、驚かされるばかりだ。これだけのキャラクターたちとの対局に加えて、ネット対戦用のキャラエディットも無限のバリエーションが用意されているのだ。そんな本作の魅力をもう一度あらためて見直してみよう。



60人以上のキャラと対局をしていく「組み手モード」だけでもかなりのボリューム。

緊急告知! 『ドリマガ杯』開催!!

ソフト発売に際し、最強の雀士を決めるネットワーク対戦大会の開催が決定! その名も『ドリマガ杯』。参加費無料、豪華賞品(レアパーツ)アリのこの大会。参加しない手はありませんぞ?!

7月29日(日)PM12:00より
ジャンファイト開始予定

レアパーツをGETせよ!! 詳細は次号で!!

一番強いのは



対戦 ネットギミック CAPCOM® AMUSEMENT WORKS PSIKYO オールスターズ

いよいよ1週間後に発売を控えた「対戦ネットギミック」。見どころは多々あるけれど、最大のポイントは、タイトルのとおりネット対戦! 「ドリマガ杯」の開催も決定し、白熱すること間違いナシ!!

発売直前

100%

●カプコン/彩京●6月28日発売
●5,800円(300ポイント)1人 9人
ディスク: 1枚ホームページアドレス <http://www.capcom.com/jp/> 備考: ネット対戦時は2人対戦。DC
ドリームキャスト

登場キャラ数、クオリティともに麻雀ゲーム史上最高です!
(たぶん……) ジャンファイター用のパーツ数も豊富なのでどん
どん変なキャラを作ってネットに対戦しよう!

そして“雀王”を決める『ドリマガ杯』開催決定!!

発売前に再チェック! 各モードの詳細をまとめてお届け!!

オフラインでのモード

豪華オールスターズとの組み手!!

1人プレイ時は、カプコン、彩京両社のキャラと勝ち抜きの対局をしていく「組み手モード」。相手の持ち点をなくすか、3回和了れば（こちらがテンパイで相手がノーテンの場合も和了）



初心者向けの難易度のカプコン組み手。負けても勝ち抜いたところから再開できる。

扱いになる) 勝利となる。逆に自分の持ち点がなくなると負け。そこでゲームは終了となってしまふ。対局中に手に入る「雀パワー」をためて購入する、ジャンフードアイテムの使い方が勝敗のカギを握るモードだ。雀パワーは負けてももちこしされるぞ。

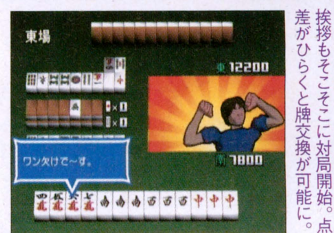
中級～上級者向けの難易度なのが彩京組み手。負けたら、最初からやり直しになる。



オンラインでのモード

ひと足お先にハギーとジャンファイト!!

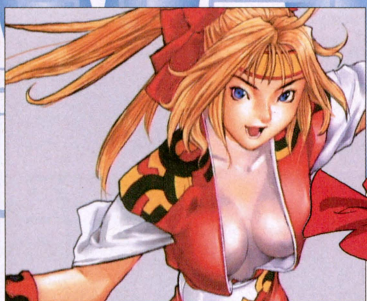
発売に先駆けて、ドリマガVS.カプコン宣伝チームのハギー戦が実現。まずは、キャラを作成。ロビーで待ち合わせてから対局開始。接戦の結果、勝利を修めパーツ購入のためのポイントと隠しパーツを獲得。なお、ネット対戦では、ランキングなども存在するようだ。



勝利のごほうびはイラストギャラリーだ!!



ギャラリーでは、「組み手モード」で倒したキャラのイラストが3枚閲覧可能になる。



CAPCOM SIDE



シャドルー四天王
バイソン

「ストリートファイターZER O」シリーズから参加。ベガに洗脳された強化人間。名前はドイツ語の「6月」に由来する。

「ストリートファイターII」シリーズから参加。シャドルー四天王の1人。スラム育ちで成功を夢見てボクサーになる。

コンセント頭のバウンサー
バーディー

「ストリートファイターZERO」シリーズから参加。極悪非道の用心棒。ベガを倒してシャドルーを乗っ取ることを画策。

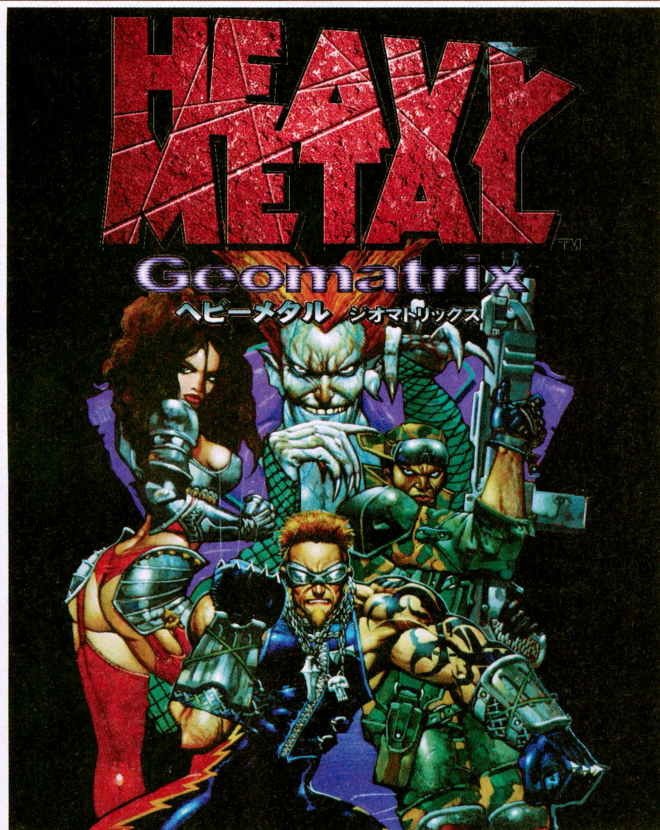


どすこい相撲
E. 本田

「ストリートファイターII」シリーズから参加。角界では敵無しと言われるスモウレスラー。強敵を求め世界へ旅立つ。

失われし記憶
ユーリ

「ストリートファイターZER O」シリーズから参加。ベガに洗脳されシャドルーの一員となる。T. ホークと同じ村の出身。



発売直前

完成度 **100%**

●カプコン●7月12日発売
 ●5,800円(300ポイント)

ジャンル **ACT**
 (3D対戦アクション)

プレイ人数 **1-2**
 通信対戦時は1-4人

収録時間 **4-**
 ディスク: 1枚

対応機種
 VGM PS2 XBOX PC

ホームページアドレス: <http://www.heavymetalgeomatrix.com/> (備考: アーケード版は9月上旬稼働予定)

DC
 ドリームキャスト

こんにちは! いよいよあと数週間で発売です! 今からマッティングサービスでみなさんとお戦いできるのが楽しみです。ぜひマッティングサービスの大会にも参加してくださいね!

まずは己の力を知れ!!

本作をプレイするために最初にすべきことは、自分が使うキャラクター性能の把握だ。今回は、各キャラクターのタイプと、フィールドで入手できる武器やアイテムの効果を紹介していこう。どのキャラがどういうタイプで、どんな武器を持っているのかを知っておけば、戦闘開始から有利に立てるはずだ。また、武器やアイテムを拾うときは自分の得意な戦法に合ったものを選ぶことも大切なポイントだ。



初期装備をいかに使いこなすかが、短期決戦のカギ。

回数制限のある銃と使い放題の剣、どちらを選ぶ?



HOUND

ハウンド

スタンダードな主人公タイプ。初期装備のモト・ガンは中〜近距離で相手の体力を削るのに使いやすい。

S ★★★
 P ★★★
 V ★★★

SLASH

スラッシュ

ハウンドよりも若干スピードが速い。火炎放射器は近距離用武器なので、フットワークで相手に接近しよう。

S ★★★
 P ★★★
 V ★★★

ZEUS

ゼウス

パワー重視の戦士。武器を持っているときは、相手をよろけさせるキックが出せる。バズーカも強力だ。

S ★★★
 P ★★★
 V ★★★



SARGE

サージ

武器が違っただけでキャラ性能はハウンドとほぼ同じ。ハンドガンは単発なので威力は低いがスキは小さい。

S ★★★
 P ★★★
 V ★★★

KASSEY

キャッシュ

ジャンプの高さやダッシュの速さはキャラ中最大。低い攻撃力は、強い武器を持ち替えることで補おう。

S ★★★
 P ★★★
 V ★★★

STAB

スタブ

遠距離からの牽制に最適なミサイルランチャーを所持。スピードが遅いので、ミサイルを撃ちながら近づこう。

S ★★★
 P ★★★
 V ★★★



DUKE

デューク

威力の高いキラードソードを持つ。Aボタンでの攻撃は一撃で大きなダメージを与える。真の強さは接近戦で!

S ★★★
 P ★★★
 V ★★★

DI

ティ

最初からハードソードとトリックボムを持っており、序盤から幅広い戦いができる。ボムにクセがあるのが難点!?

S ★★★
 P ★★★
 V ★★★

LANCE

ランス

体力、パワーなどは中量級。レイノードはAボタンで連続ヒットさせると相手を浮かせ、追撃が入る。

S ★★★
 P ★★★
 V ★★★



PHANTOM

ファントム

ショットガンとハードソードを同時に装備。ともに近接戦時に有効な武器だが、前者は牽制にも使える。

S ★★★
 P ★★★
 V ★★★

MAYFLY

メイフライ

キャッシュ同様スピードタイプ。スナイパーライフルは弾速が速く当たれば相手を吹っ飛ばす強力な武器だ。

S ★★★
 P ★★★
 V ★★★

TALBOT

タルボット

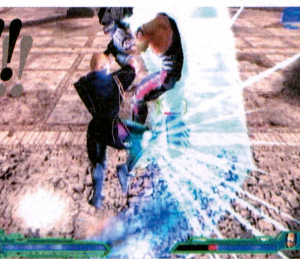
ゼウス、スタブ同様重量級。ホーミングミサイルは、誘導能力の調整ができ、当たると相手をよろけさせる。

S ★★★
 P ★★★
 V ★★★

※S=スピード、P=パワー、V=バイタリティ、それぞれ3段階で評価

武器で戦局を変える!!

各キャラクターの基本部分以外の性能差は、武器の違いといっても過言ではない。つまり、明らかに攻撃力が劣るキャラでも、武器をうまく持ち替えれば、相手と同等かそれ以上の戦力にもなりうるのだ。ただしあまり固執しすぎると、武器を取る瞬間をねらわれる。タイミングを見計らおう。



Rトリガー(またはX+A)でのスペシャルアタック時は強力な特殊攻撃が発動する。通常攻撃同様、弾数が続く限り使えるぞ。

出現アイテム一覧

青が銃器系、橙がトラップ系、赤が剣系、緑がアイテム。アイテムのみ触れれば取れる。

ハンドガン
単発の弾を发射する。威力は低いがスキが少なく、すぐに動ける。スペシャルアタック(以下SP)は連続射撃。

スナイパーライフル
スピード、威力ともに最大級の弾を发射する。SPではスピードは極端に遅いが、誘導性は高くなる。

ホーミングミサイル
単発の誘導ミサイル。ボタンを押す長さと速度と誘導性を調整可能。SPは周囲にミサイルの雨を降らせる。

トリックボム
手榴弾だが、SPではトラップとしても使える。セッした状態でSP攻撃、もしくは敵が近寄ると爆発する。

ハードソード
ごく標準的な剣。振りが速く威力は小さめ。スピード系キャラがサブ武器として持つのがいいだろう。

モト・ガン
1回で5発の弾を发射するマシンガン。SPでは攻撃力は高くなり、方向ボタンで撃つ向きを調整できる。

レーザーライフル
ボタンを押している間光線を发射する。SPは上から降り注ぎ、避けられても何度も敵を追いかけける。

ハイパーバズーカ
単発では最高威力の火器で、弾は着弾点で爆発。SPは一度に4発の弾を发射し、着弾すると火柱を上げる。

ジェットバック
取ると移動速度が向上。空中ダッシュも4回まで行えるようになる。攻撃を受けると外れることも。

レイソード
ハードソードより威力があり、単独で使うと5回まで連続ヒットし相手を浮かせる。追撃も可能だ。

ショットガン
敵との距離が近いほど威力が上がり、ヒット数もアップ。SPは遠くでヒットしても攻撃力の高い弾を4発发射。

スプレーガン
スプレーを吹き付け、一定時間対戦相手の画面を文字で一杯にし、敵の装備をすべて落とすことができる。

ブービートラップ
その場にトラップを仕掛け、相手を数秒間足止めする。誰かが引くまでそこに存在している。

ライフアップ
取ると体力が一定量だけ回復するアイテム。体力は多めにこしたことはないので、取っておきたい。

キラースソード
リーチがあり攻撃力は最大の剣。連続攻撃はなく、一撃で相手を吹っ飛ばす。サブ武器としては申し分ない。

火炎放射器
炎を噴射し近距離の相手を連続して焼き尽くす。炎を放射させながら移動もできる。SPはナバム弾に。

ミサイルランチャー
誘導性の高いミサイルを8発发射する。SPはボタンを押している間その場所にとどまる誘導ミサイル。

サテライトミサイル
上方視点から方向ボタンで着弾点を決めて撃つ。撃っている間は無防備になる。SPは前方にレーザーが降る。

赤外線スコープ
相手の仕掛けたトラップのある場所を視認できるアイテム。ただし解除はできないので、避けるのみだ。

PHANTOM ファントム

神秘的でセクシーな外見の持ち主だが、残忍で冷酷。殺し屋としての技能に優れ、そのカリスマと恐怖でチームを支配する。



MAYFLY メイフライ

その外見は男を夢中にさせるが、正体は毒を持つウミヘビのように危険。性格はつねにハイテンションで、素早い動きで獲物をほろろする。



TALBOT タルボット

もとは要人警護用として造られた、狂気の殺人アンドロイド。善悪の区別がつかず、その怪力で本能のままに人を殺していく。

カプコン&ドリマガ主催 ネットワークバトル イベント開催!!

前号でお伝えした、カプコン開発陣とのネットワークバトル。経験の差か、破れてしまったドリマガライターチーム。そのリベンジマッチが決定! しかも今度の参加者は、読者の代表となるキミたちだ。イベントの詳細は次号でお届けする予定。ぜひとも参加したい人は7月12日の発売日にソフトをゲットして練習に励んでほしい。ひょっとすると開発スタッフもネット対戦に参加しているかも?



当日は専用の部屋を設定してカプコン開発陣と戦ってもらおう。勝者にはカプコンからのプレゼントも用意。

リベンジマッチに挑む戦士を募集!! 詳細は次号(7/13発売)で!!

TEAM PICK UP

323 AGENTS

323 エージェント

金しだいで殺しを請け負う腕利きの刺客たち。戦士も犯罪者も、彼らにとっては単なるターゲットでしかない。



基本システムのおさらいしましょ

このゲームは、交互にダイスを振ってステージを周回するようにキャラクターを進め、規定ターンまでにどれだけお金持ちになっているか? 競う。そのなかに、ライバルとの戦闘、武器カードの成長という要素が加わっているから、かなり白熱したゲーム展開になるのだ。

さあ、もうすぐDC版「ガイアマスター」が発売されるよー。買ったらずきに遊べるように、ここで基本的な遊び方を覚えておいたらいいんじゃないかな。とってもカンタンで、誰でも楽しめるんだから。

ダイスとカードに込め

Step2 お店を建ててサービスを受けよう

首尾よく自分の土地を増やしたら、今度はそこにお店を建てよう。通行税率がアップし、お店固有のサービスが受けられるので、超重要なのだ。

通行税2倍!
PP410ボーナス!



戦術の
要となる



お店を建てれば、それだけでそのマスの通行税が2倍になり、その土地に対して戦闘を仕掛けられた場合は、体力ボーナスが付く。



6つのお店がポイントなのよ

お店の種類は全部で6つ。その時の自分に必要だと思うお店を、こまめに建て替えながら展開を有利に運ぼう。たとえば、戦闘の直後、目の前のお店を「病院」に建て直す、とかね。

武器屋

戦闘時に使用する武器カードを2枚入手できる。

錬金術

イベントカードを2枚入手。所持できるのは5枚まで。

銀行

通行税を4倍にする。しかし、建築費用はかなり高い。

病院

止まるとHPを最大まで回復。通過しても30回復する。

騎士団

相手のHP25%減の状態でも戦闘を仕掛けられる。

修道会

仕掛けられた戦闘を、確率で回避できることがある。

Step1 ダイスで進み、資産を増やす

資産を増やすためにすることは、まず空き地を購入して自分の土地とすることから。すでに所有者が決まっている土地を奪うには、戦闘で勝利するなどの特定の条件が必要だけど、空き地なら止まってお金さえ払えば、すぐに自分のものとなるのだ。こうして自分のものとした土地にライバルが止まれば、通行税を徴収できるので、資産増加の足がかりとなるわけだ。



空き地を
購入



特殊マスに挟まれているエリアの土地を独占すると、資産価値がぐ〜んとアップ。



10種類の特典マスを利用してね

マップに散らばるマスには、購入できる空き地以外に、固有の効果を持つ10種類の特典マスが存在するのだ。

GOマス



1周して通過するごとに、サラリ(周回金)とイベント&武器カードが手に入り、HP50回復。

戦闘マス

ライバルの所有する土地を対象に、戦闘を仕掛けられる(詳しくはStep4を参照)。

イベントマス



イベントカードを1枚入手できる。手に入れたその場で効果を発揮するタイプのカードも。

分岐マス

この矢印の方向へ自動的に進まされるが、ここに止まった場合のみ方向を切り替えられる。

時限分岐マス

効果は分岐マスと同じで、進行方向を固定するマス。しかし、こちらは時間(ターン)によって自動的に方向が切り替わるタイプ。

所得税マス

所持金の20%を税金として徴収される。また、そのお金は聖地マスにストック(プール)される。

土地税マス

ミニゲーム「ハイ&ロー」で、最大5枚までの武器カードを入手できる。

酒場マス

特定のマスへ強制的に移動させられてしまう。移動先は、あらかじめ決まっている。

ワープマス

自分が所有している土地の総価値の20%を税金として徴収され、聖地マスにプールされる。

聖地マス



所得税、土地税、イベントカード「不幸」「大不幸」で徴収されたお金がプールされる。ここでそのお金を入手できる。

Check!! 2種類のプレイモードで競え!

ストーリーモード



物語には分岐があり、一度では遊び尽くせない!

本作には、好きなキャラクターを選び物語に沿って進めていく1人プレイ用の「ストーリーモード」と、任意にルールやステージを設定して4人までの対戦プレイが可能な「対戦モード」が用意されている。どちらも遊び応え十分だ!

対戦モード

対戦モードには、全員が敵となる「バトルロイヤル」と、2対2のチーム戦を楽しむ「タッグバトル」の2種類がある。さらにそれぞれ、通常対戦「ノーマル」、最初からある程度の土地やカードを与えられて始まる「クイック」が選択できる。



Check!! キャラを特徴づける能力

得意武器

各キャラに設定されている得意武器は、武器カードの属性に対応していて、クリティカルの発生率に影響する。

ラッキー能力

アガートの魔法系攻撃力2倍など、キャラの特定行動時に確率で発生する特殊能力。



フィールドタイプと戦闘タイプがある



アガート

メグメグ

た冒険心。解き放て、己の力とともに――



武器カードにはスキルレベルがあるの

戦闘を重ねていくことで、武器カードは成長していく。戦闘での使用時は当然として、ミッションクリアなどでも経験値が入り、スキルレベルが上がるとクリティカル時の攻撃力が高くなっていく。



経験値が入るのは、ストーリーモードだけだ。

Step4 戦闘で相手の土地を奪え!

空き地がなくなってしまう場合に自分の土地を増やすには、ほかのプレイヤーが土地を手放すのを待つか、戦って奪うしかない! もし戦うなら、「戦闘マス」、お店の「騎士団」が建っている

マス、「他キャラと同じマス」に止まって仕掛けていく。また、バトルカードを行使すれば、任意に攻め込むこともできる。そして、仕掛けた側が勝てば、土地の所有権が移るのだ。

Step3 とにかくカードを集めること

イベントカードは複数枚の同時使用が可能



シンボル系は、同時に何枚使ってもOKだ。自分を有利にし、相手を不利に追い込め!

勝ち残るためには自地を増やし、所持金も増やさなければ……そんな時に役立つのが、イベントカードと武器カード。これらを効率良く入手していくことがポイントとなる。



戦いの力を握る武器カードを集めて、戦闘準備を!

イベントカード

設置した周囲のマス通行税率を変化させるシンボル系や、「3進む」「ダイス4つ」などの移動補助系がある。



武器カード

戦闘のメインとなる攻撃系カードのほかに、体力回復、攻撃力増加、カード盗みなどの補助系も数種類存在する。



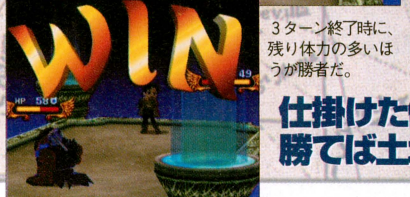
戦闘を仕掛けるにはリスクをとらなう



防衛側につく体力ボーナスを抑える重宝金も必要。



勝負は3ターンで決する



3ターン終了時に、残り体力の多いほうが勝者だ。

HPが0になると……

戦闘で体力がなくなると、回復させるのに200の治療費を必要とし、そのお金は相手の所持金に加算されてしまう。が、時には負けることが重要な戦略になることも……?



土地の持ち主が変わったよ

仕掛けた側が勝てば土地を強奪!

GUNDAM BATTLE ONLINE

ガンダム バトル オンライン

発売まで1週間を切り、秒読み段階に突入した本作。今回は「オフラインモード」改め、「スタンドアローンモード」となった1人プレイ専用モードを再検証し、来るべき発売日に備えよう。各1stステージも紹介。

発売直前

100%

●バンダイ●6月28日発売
●6,800円 (360ポイント)

プレイ人数

1人

プレイ時間

47~

ディスク

1枚

対応機種

VGN

PlayStation 2

Xbox 360

PC

Mac

Linux

その他

(メモリーカード必須)

SLG (リアルタイムシミュレーション)

ホームページアドレス <http://www.bandai.games.channel.or.jp/> 通信対戦時最大4人までプレイ可能。

DC ドリームキャスト

発売が目前に迫った「ガンダムバトルオンライン」。スタンドアローンモードで育てた自軍をオンラインで戦わせることにより、遊びの幅がとてども広がります。ネットで今後ダウンロードされる予定のMSやキャラクターにももうご期待!!

「スタンドアローン1人用モード」を再検証! ゲームシステムはステージクリア型の戦術SLG

ジオン軍 or 連邦軍

どちらからでもプレイが可能!

この「スタンドアローンモード」では、プレイヤーがジオンか連邦のどちらかを選び、用意されたシナリオに沿って物語を進めていく。ジオン編が全9ステージ、連邦編が全4ステージと、シナリオの長さには差があるが、基本となるゲームシステムは何ら変わらないので、ここでレクチャーしていこう。

「スタンドアローンモード」の主な流れ

軍の選択 (ジオンor連邦)

部隊作成 **CHECK 1**

シナリオスタート

マップ・モード **CHECK 2**バトル・モード **CHECK 3**

シナリオクリア

CHECK 1 部隊を作成してから作戦に着手

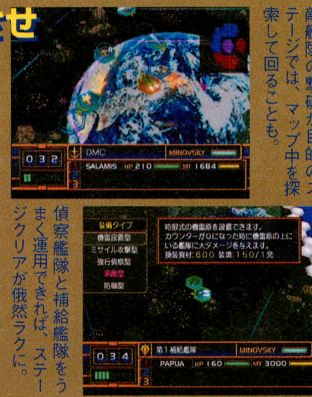
ゲームをスタートして最初に行うのが部隊の作成だ。白兵、射撃、狙撃、対艦といったタイプの異なるパイロットの中から12人を選出し、自分の部隊を作成する。ちなみに部隊の構成はあとで変更できないので、メンバーの選出は慎重に行うように。



選んだパイロットは、顔と名前だけ自由に変更できる。

CHECK 2 艦隊を移動させ敵艦を捕捉

マップ・モードでは艦隊の移動がメイン。艦隊のタイプには、モビルスーツ (以下MS) を搭載した機動艦隊、索敵などを行う偵察艦隊、補給作業が可能な補給艦隊がある。そして敵艦隊発見後は、これに機動艦隊を隣接させることでバトル・モードに移行。MSを搭載していない偵察艦隊や補給艦隊は、敵艦隊に隣接されないようにすること。

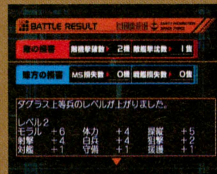


敵艦隊の撃破が目的のステージでは、マップ中を探索して回ることも。

CHECK 3 リアルタイムで進行するMS戦闘

機動艦隊と敵艦隊が隣接すると、MS同士が直接戦闘を行うバトル・モードに突入する。戦闘はリアルタイムで進行し、敵に勝利するにはプレイヤーの的確な指示が必要とされる。戦闘では敵味方ともに「スキル」を用い、その優劣が戦いに大きな影響を与えていく。

スキルには「白兵」「射撃」「狙撃」という3つのタイプがある。



戦闘終了後には撃破数に応じてパイロットのレベルが上昇する。

「スキル」が戦闘を左右する

スキルの優劣は以下のとおり。白兵や射撃など、敵のタイプがわかれば相手の持つスキルを予想できる。

スキルの優劣



艦隊指揮官(プレイヤー)に与えられる初任務とは?

ジョン 両陣営の1stステージを完全紹介

連邦 ジオン編は地球圏のほとんどを勢力下に置いていた0079年9月から始まり、連邦編はMSジムが実戦配備されるようになった0079年10月からゲームがスタートする。双方とも特殊部隊として編成された艦隊の指揮官として戦い、さまざまな任務に従事していく。

PRINCIPALITY OF ZEON ジオン公国軍 1stステージ

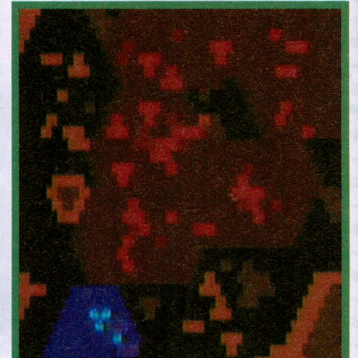
輸送ルートの確保のため連邦艦隊と激突!

プレイヤーが指揮を任されるのは、ジオン本国の遊撃機動艦隊。宇宙でのMS運用実験を、実戦中に行うべく設立された艦隊だ。そして最初に与えられる命令は、補給ルートを脅かす敵艦隊を撃破し制宙権を確保すること。この宙域のほとんどは

連邦軍の占領下にあるため、自軍のエリアは1カ所しか存在しない。このエリアから地球までのルートをつなぐために、連邦艦隊と激戦を繰り広げていくことになる。ジオン艦隊は数で劣っていても連邦にはMSが存在しないため十分に勝機はある。



ステージ開始直後、直属の上官から今回の作戦内容について詳しい解説が聞ける。



作戦宙域 地球衛星軌道上

| 機密事項 | |
|-------|--|
| 作戦命令 | 地球までの補給ルートの確保 |
| クリア条件 | スタート地点から地球までをつなぐようにエリアを占領 |
| 制限時間 | 150ターン |
| 艦隊数 | 機動艦隊(ムサイ×1) 第1偵察艦隊(ジッコ×3) 第2偵察艦隊(ジッコ×3) 第1補給艦隊(ババア×1) |



艦隊にはザクⅡF型しか配備されていないが、この時点では十分対処できるはず。



MSが配備されていない連邦にも、戦闘ポイントボールを搭載した艦隊が存在する。この艦隊には注意が必要。



地球から脱出した ジオン艦隊を撃破せよ

プレイヤーが指揮官を務める部隊は、MS運用実験のための独立機動部隊。その最初の任務は、地球を脱出した敵艦隊を撃破することである。自軍エリアはなく、すべてが敵エリアという状況で、こちらはサラミス一隻にMSが3機配備されているだけ。しかし敵艦隊は撤退中とあってMS搭載数が少ないので、苦戦することはないはずだ。

EARTH FEDERATION SPACE FORCE 地球連邦軍 1stステージ



ザクF型に対してはジム1機で対等に戦えるが、ザクS型には援護機を付けるのが無難。



戦闘を回避して、直接艦隊を襲う敵MSもいる。リーダーの確認も怠らないこと。

| 機密事項 | |
|-------|--|
| 作戦命令 | 敵輸送艦の撃破 |
| クリア条件 | 黄色いマーカーのついた3隻の艦隊を全滅させる |
| 制限時間 | 250ターン |
| 艦隊数 | 機動艦隊(サラミス×1) 第1偵察艦隊(バブリク×3) 第2偵察艦隊(バブリク×3) 第3偵察艦隊(バブリク×3) 第1補給艦隊(コロブス×1) |



黄色いマーカーのついた艦隊は輸送艦ババア1隻で編成されていて、ジムで簡単に撃沈できる。



作戦宙域 地球衛星軌道上

【マップの見方】

青く囲まれたエリアが自軍の占領エリア。赤く囲まれたエリアが敵軍の占領エリア。水色は自軍の艦隊(機動艦隊・補給艦隊・偵察艦隊)。オレンジ色は暗黒宙域やスペースコロニー。

女の子との同居ってどんなだろう? それを体験できるのがこのゲーム!!

大学受験に失敗してしまった主人公は、いま一人暮らしをしている。場所は、父親の友人宅。ここは、しばらくのあいだ家族全員が渡米中で留守だという。これほど、勉強にピッタリ環境はない! そう思いながら、自由な生活を続ける彼だったが、ある日そこへ一人の少女が訪ねてくる。いや、帰ってきたと言ったほうが、正しいかもしれない。彼女の名前は、井上涼子。つい最近、写真



はいい! 頑張ってくださいね。あ、カップラーメンご馳走様でした。でも、受験生なんです。インスタント食品はなるべく食べちゃダメですよ。

の中にあった写真を見て、主人公が気になっていた女の子である。彼女は、しばらくのあいだ日本の高校で、あることを成し遂げるため、ここで暮らすのだと言うが……。

ゲームは、涼子との同居を日割りで描いていくノベルタイプのアドベンチャー。プレイヤーは、途中出現する選択肢を選ぶことで、自分だけの涼子との同居生活を体験できる。



涼子ちゃんに笑顔が戻ってきた。……うん、やっぱり涼子ちゃんは笑顔に限るよ!

主人公の心の描写部分は、暗転した画面上に文章を表示することで区別している。



井上涼子

～ルームメイト～

女の子との同居をテーマにしたアドベンチャー「井上涼子」。本作は、セガサターン版のリメイクではあるが、それだけではないことを証明する新要素が、豊富に詰まっているのだ。さあ、今回は涼子ちゃんとのどんな生活が待っているのかな?

マジ!? 素敵な彼女とドギマギ生活!

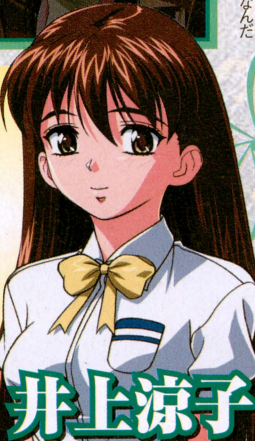
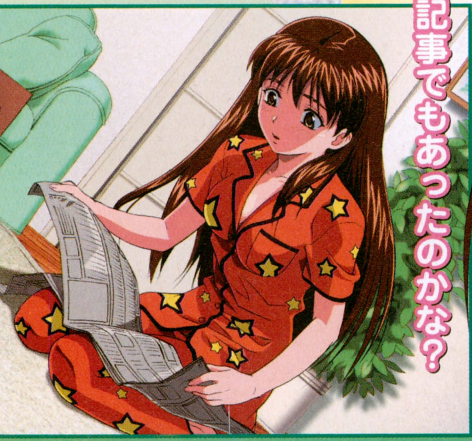
いきなり始まった女の子との同居生活だが、初めはやはり家にいるあいだじゅう、妙な緊張ムード。でも、それを一変させたのが、涼子の明るい性格だった。他人行儀になることなく、あくまでも同居人として接する涼子のおかげで、主人公も徐々に新しい生活に慣れていく。彼女がいることが、当たり前前に感じられるようになるまでに、それほど時間はかからなかった。いっしょに食事をし、いっしょに新聞やテレビの話題で盛り上がる。いまは、それが二人にとっての「日常」なのだ。



彼女と話しているだけで、なんだか元気がわいてくる。

だって、一緒に生活するんだからルールは決めなくちゃ。

気になる記事でもあったのかな?



井上涼子

真面目でがんばり屋さん。泣き虫でそこそこいいところがあるが、根は穏やかでロマンチストな高校生。将来の夢は、英語力を生かした仕事に就くことらしいが、英語が得意な反面、数学は大の苦手らしい。

ひとつ屋根の下

選択肢を選べば君だけの物語が

ゲームを進めていくと、会話の途中や朝の行動選択などの場面で、選択肢が出現する。どちらを選ぶかによって、展開や相手の反応だって変わるし、場合によってはエンディングにも大きな影響を及ぼすことがある。とくに、涼子との生活が終わりに近づく終盤では、重要な選択肢が多くなっていくのだ。

出てくる選択肢の数は、場面によって異なる。



A. いいことだと思う
B. 許せない
C. 涼子ちゃんがするんだらうらやましい

(会話内容がこんなに変わる)

それでは、選択肢を選ぶとどんな変化があるのか、具体的に例を挙げて見てみよう。右の写真2点は、涼子からギターを弾けるかどうか聞かれた場合の返答結果だ。このように、明らかに会話の内容が変化するので、何度かプレイして違いを見比べるのもいい。イベントによっては、もっとスゴイ変化があるかも!?



そんなんですか! 同じ趣味があるなんてうれしいな。お、ちよつとだけ弾いてみてくださいますか?

ギターを弾けると答えると、主人公は弾いてほしいと頼まれ、1曲軽く奏でる。



ピアノを弾けるとウンを言った場合は、せがまれてウツを重なるハメになる。



あれは……しずく?

本編は、不思議少女しずくとの出会いで、夢と恋愛に対して苦悩し始める高校生、深山直人の物語。

増えてうれしいおまけアラカルト

現代が舞台でありながら、その物語にはどこか懐かしさのようなものを感じる——。そんなノスタルジックな雰囲気、気が漂う本作におまけとして用意された、笑いあり、感動ありのサブナリオをちょっとだけ紹介する。



これら4つのサブストーリーは、特定の条件を満たすと遊べるようになる。

Presentだよ



DC版「夢のつばさ」の発売を記念して、プレゼントをあげちゃいます。ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、欄外にあて先まで。

最新続報

完成度 **99%**

●キッド●7月26日発売予定
●6,800円 (360ポイント)

1

27

ディスク: 1枚

ジャンル

ADV

(恋愛アドベンチャー)

対応機種: PS2, PC, GBA, PSP, DS, Wii, 3DS, Vita, Switch

ホームページアドレス: <http://www.kid-game.co.jp/> 備考: 初回生産分は、「Memories Off 2nd」プロモーションCD-ROM同梱

DC
ドリームキャスト

またまたこんには、桜花だよう! 桜花の標語、その20467! ドリームキャストを奪い合わない! 「PSO」のために遅刻をしない! 仕事は期日どおり! って、こんな標語あったかなあ……。

SHIZUKU STORY —if—

if【仮定・条件】: もし~ならば、~とすれば。——そんな意味のタイトルどおり、もし、しずくと勇希、そして直人が幼なじみだったら……という設定のもとに展開される

パラレルストーリー。本編で居候として登場する彼女と、幼なじみとして登場する「—if—」の彼女の微妙な想いの違いが新鮮だったりする。



直人 「なあ、しずくって、昔から、あんな風に、ちよとづれた感じだったっけ?」

昔からの3人の関係に、かすかな疑問を感じる直人と勇希だけ……?



直人 「おやあ、疾風、勇希の事しか話してないって、どういふ事かなあ」

涙のわけは……?



PS版の発売からずいぶん経つけれど、そのぶん、DC版にはたくさんのおまけ要素が加えられるみたい。今回は、その中でも“とっておき”のものを紹介するよ。

とっておきの楽しみは、こっそりひとり占め

さりげなく、立ち絵も描き直されてます

成瀬ちさと氏による繊細なタッチのキャラクターが人気の本作。DC版への移植にあたり、20枚におよぶ新規イベントの追加に加え、既存のイベントにも修正が施されている。さらに、会話シーンの立ち絵イラストも描き直されているのだ。

わかるかな?



このさりげない違いが見てとれるだろうか? PS版に比べ、かなりナチュラルな感じに描き直されていることがわかる。



学校のアイドル 綾小路渚

容姿端麗、品行方正、成績優秀な真正正銘のお嬢様。そんな彼女がなぜ?



勇希 「ふん。ちよとかわいい女の子に言い寄られたからって、鼻の下伸ばしてでれしちやってさ」



6月16日。「好きです」。——暮れなずむ教室で、直人は後輩の綾小路渚(あやのこうじみお)という少女に告白された。そして、それが事件の始まりとなる。

勇希はヤキモチを焼くし、告白への返事に悩む……。ここはひとつ、思い切った選択をして楽しもう。最後はやっぱりラブラブに!?

YUKI STORY —HAPPY TOMORROW—

プレゼントのあて先 〒170-0052 東京都港区赤坂 4-13-13 ドリマガ編集部「夢のつばさ プレゼント係」しめきりは、7月13日(当日消印有効)です。

OUKA STORY —ミラクル狂想曲—

神様「夢のつばさ」がね、ドリームキャストに移植されるんだって。だから、お祝いに、み～んなを幸せにしてあげようと思うの。いい? み～んなだよ」カスケード「あら、珍しくま

もな仕事ですね」

……と、こんな神様と御使いのやり取りがあったかどうかは定かじゃないけど、とにかく登場キャラすべての願いがかなうこの物語。オチに期待しよう。

神様と御使いのお仕事



みんな、直人とのシナリオを望んでるの……



カスケード

「カスケード、でも、聞くまでもないわね。『直人さんとのラブラブ』でしょ?」

直人

「なにがって……。うまく言えないけど、こんなの間違ってる!」

「Memories Off 2nd」の プロモーションGD-ROMが付いてます

本作の初回生産分には、「夢のつばさ」本編以外にGD-ROMが1枚付属する。それは、9月27日発売予定の恋愛アドベンチャー「Memories Off 2nd」のプロモーションGD-ROMで、いくつかのイベントシーンが収録されている。「Close to」に続くキッドのDCオリジナルタイトルとして、注目と期待の集まる作品なので、しっかりチェックしておこう。

ひと足先に 体験できる!

恋人同士である伊波健と白河はたるを取り巻く物語。夏休みを舞台に恋の駆け引きが展開される。



はたる

「そうだよ! 鷹乃ちゃんか、あんまりすごいから、びくびくしちゃったの!」



静流

「まだ試作品だけど、1口食べてみる? おいしくな」

「くても怒らないでね」

「Memories Off 2nd」
プロモーションGD-ROMより

過去を断ち切る
勇気とともに

夢のつばさ

Fate of Heart

ボリューム満点の"夢"を召し上げられ♥

既発売のキッド作品の キーファイルも収録!

| No. | 内容 | Ver. |
|-----|-------------------------------|------|
| 01 | メモリスオフ コンプリート/キーファイル 全巻1巻全巻収録 | 2B |
| 02 | Never / キーファイル 全巻1巻全巻収録 | 2B |
| 03 | Close to / キーファイル 全巻1巻全巻収録 | 2B |
| 04 | 夢のつばさ / キーファイル アバドシナリオモードの出現 | 2B |
| 05 | Never / アバドシナリオ (豪華キッド版) | 2B |
| 06 | Never / アバドシナリオ (豪華キッド版) | 2B |

お手軽に隠し要素を開けるキーファイルの存在はうれしいよね。

ネットに接続せずに
アバドシナリオ
も楽しめちゃう

ゲームのクリアや、HPからダウンロードする必要があった隠し要素のキーファイルやダウンロードシナリオ。なんと本作には、以下の発売中タイトルのデータが収録されている。

Append Scenarios

- ◆迷いの果てに訪れた永遠の時間
「それは運命の瞬間にも違っていない。果たしてその未来は……」
NEVER 7DC, S09 16ブロック 作: 龍
- ◆くるくるくるめく見る夢は
「大好きなお兄ちゃんの夢を見る為に『夢』に近づく。その夜見た夢とは?」
NEVER 7DC, S17 16ブロック 作: 岩瀬まこと
- ◆キャンパスライフは無限大?
「キャンパスライフをテーマにした、パノラマショートストーリーです」
NEVER 7DC, S20 11ブロック 作: 真ノ城刀

SHINANO STORY —不幸体質?—



志菜乃

「直人くん、それ、どういう意味かな?」

白菊兄妹
嵐を呼ぶ



志菜乃

「直人くん、それ、どういう意味かな?」

「直人くん、それ、どういう意味かな?」

「直人くん、それ、どういう意味かな?」

「直人くん、それ、どういう意味かな?」

「直人くん、それ、どういう意味かな?」

「直人くん、それ、どういう意味かな?」

平和な日々

夏休みが終わった9月のある日……。ということで、志菜乃の物語はゲーム本編の後日談。いつものように喫茶店で彼女とのひとときを過ごす直人の前に、疾風と桜花が現れた。直人は、桜花に年上の女性と付き合っていることを告げるが、彼女は「そんな人と一緒にいたら、直人さんまで不幸になっちゃうよ」と口にする。……波乱の予感!



この3作品をチェック!

本誌の読者レースでも高得点を上げている3作品。どれも遊んでみる価値は十分あるぞ。

Memories Off

三上智也・松月彩花・今坂唯笑の、悲しい三角関係が描かれる。



Never

石原誠・川島優夏らが、タイムスリップ現象に巻き込まれるSF物語。



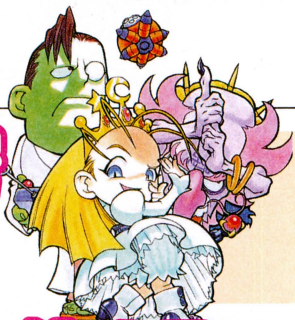
Close to

幽体となった穂村元樹、その恋人で記憶を失った柏木遊那の物語。



Pocket
ファイター

大暴れ! 本当の強さをパズルで



決める!!

PUZZLE FIGHTER II

スーパーパズルファイターⅡX for Matching Service



カンタンルールで誰でも気軽にプレイしよう

カラフルなジェムを上下左右につなげ、丸いクラッシュジェムで消していくだけの簡単ルールのパズルゲームがコレ。大量のジェムを一度に消せば、ファイターたちが必殺技で相手を攻撃、おじゃまジェムを送っちゃう。



ノーマルジェムは正方形の形につなぐと、通常よりも高い攻撃力を持つ大きなパワージェムへと変化する。

人気のカプコンファイターズがパズルで戦う「スパズル」のマッチングサービス版がいよいよ発売!! 今回はネット対戦について詳しく紹介していこう。隠しキャラたちにも注目!!

発売直前

完成度 **100%**

●カプコン●7月5日発売予定
●3,800円(180ポイント)

ジャンル

PUZ
(パズル)

プレイ人数 **1~12**

同時プレイ人数 **3~**

ディスク: **1**枚

対応機種



ホームページアドレス: <http://www.capcom.co.jp/> 備考: —

DC
ドリームキャスト

メカ
から一高

相手におじゃまジェムを送るカウンタージェム! 今作は各色ジェムの配置を自由に決められるぞ! そして驚きの新ルール「スパズルY」と「スパズルZ」だ! Xで極めてもう一回熱くなること間違いなし!



ところでアノ 隠しキャラはどうなった?

サターン版などにも出現した隠しキャラ、ゴウキ、ダン、デビロットの3キャラを確認。どうやら今回もプレイヤーキャラとして使用することができるようだ。

うすれば登場するのは今のところ不明だが、CPU対戦時だけでなく、対戦時にもあの3人が使えるのはうれしい報告だね。



ネット対戦の時に使用可能。キミなら誰を使う?

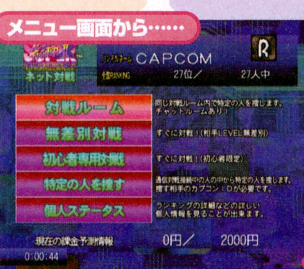


ネット対戦もマッチングサービスだからとってもカンタン!!

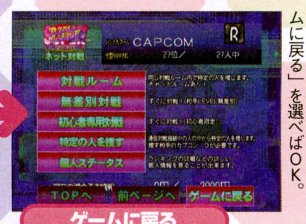
このゲームの最大の楽しみは、やはりネット対戦。ネットワークロビーでは無差別に相手を探してすぐに対戦したり、特定の人を探して対戦できたりと、イロイロな方法でパズルが遊べちゃう。初心者にも安心の、同じ腕前の人を自動で探して対戦できるモードもアリ。



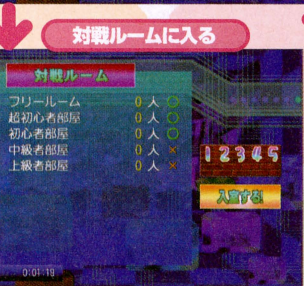
早速カプコンの宣伝チームとネット対戦! ゲームタイプの追加がより熱くしてくれる。



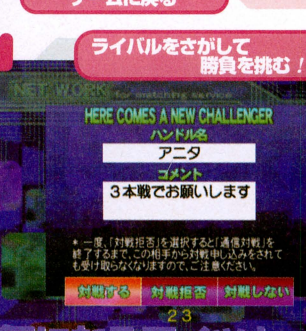
メニュー画面から……



ネットを切断するには「ゲームに戻る」を選ぶとOK。



対戦ルームに入る



ライバルをさがして
勝負を挑む!

ネットワークロビーでできること

対戦ルーム

好きな部屋に入って対戦相手を探すときはこれ。部屋の中では通常回線を使ってチャットをすることもできる。

無差別対戦

自分や相手の腕前には関係なく、通信相手を探して対戦する。ただひたすら対戦がしたい人向けのモードだ。

初心者専用対戦

無差別対戦とは逆に、プレイヤーの腕前や対戦回数の近い人を自動的に探して対戦するモード。初心者はまずこへ。

特定の人を探す

サーバーに接続しているプレイヤーの中から、特定の人を検索して対戦を申し込む。検索するには相手のIDが必要。

個人ステータス

自分のカプコンID、対戦成績などを確認する。また、現在の自分の腕前をしめす「ランク」もここで確認できる。

対戦ルームに入ると、現在の部屋の状況が表示される。自分に合った部屋を探して入ろう。

気になるアイツと
バトル開始!!

キャンディ
ストライプ

Candy Stripe

～みならい天使～

たよれる先輩、希の魅力を クローズ・アップ!

ヒロイン1人ひとりに焦点を当て、作品の魅力を探っていく本誌「みならい天使」情報! 前号の見習い看護婦の綾乃に引き続き、今回は姉御タイプの希が登場。あこがれの看護婦とお近づきになるきっかけとは? 希役を演じた永見さんのコメントにも注目!



由紀
「そう言われれば……。ありがとうございます、なんだか自信が湧いてきたような気がします。」

開発中のゲーム画面がついに公開。ウィンドウのメッセージを読み進めていく、親しみやすいデザインだ。

| | | | | | |
|---|-------------|-----|-------------------|------|-------------|
| 飴縞模様 | 完成度 | 60% | ●セガ/ワウ エンターテインメント | ジャンル | ADV |
| | | | ●2001年夏発売予定●価格未定 | | (恋愛アドベンチャー) |
| | プレイステーション 1 | 未定 | ディスク 未定 | 対戦人数 | 未定 |
| | 初回限定版の予定あり。 | | | | |
| ホームページアドレス: http://www.wow-ent.co.jp/candystripe/ | DC | から | アメリカ | | |

希は一見、気が強い姉御タイプですが、じつはとってもビュア。主人公にちょっかいを出したり、ちょっと小悪魔的。大人っぽいくせに気持ちの表現が不器用なのがイデです!!(アンジェルス角村)

いっしょに居酒屋にも行ける大人の女性

研修医である主人公が病院にやってくる以前から、聖アンジェルス病院に勤務している希は先輩格。“看護婦の鏡”と呼ぶにはハメを外す場面が多いようにも見えるけど、明るくサッパリした性格で患者からの人気も高い。出会ってまもない頃はカラオケや居酒屋に付き合う仲のいい友だちといった印象。彼女に自分を1人の男性として意識させるには積極的なアプローチが必要か?



陽気な性格の希は患者たちのアイドル!

陰気なムードを払おうと、歌を披露しちゃってます。

PERSONAL DATA

鵜飼 希 Nozomi Ukai

| | |
|------|-------------|
| 職業 | 看護婦 |
| 身長 | 165cm |
| 3サイズ | B88・W60・H81 |
| 誕生日 | 1月20日(山羊座) |
| 血液型 | O型 |



夏服

あまり飾らないタチらしく、タンクトップとトランクスという活動的なファッション。体を動かすのが好きみたい。



制服

鵜飼 希のスタイルチェック!

看護学生と違い、正看護婦の服装はボタンの合わせにふちどりが付き、ナースキャップに紫のラインが入っている。



水着

希は6人のヒロインのなかでもっともグラマー。自慢のナイスボディを大人っぽいビキニでアピール!



冬服

寒い時期はレザー風のジャケットにジーンズという組み合わせ。機能性重視の服装に、希の性格が表れているね。

CHARACTER VOICE INTERVIEW

永見はるか Haruka Nagami

「カラオケ好きなのは、希ちゃんと同じです」



公園で酔いつぶれ、無防備に主人公の肩にもたれかかってしまう。女のこらしい意外な一面!

鵜飼 希の印象は?

永見 看護婦の役は初めてで……。希ちゃんはとっても明るい女の子なので、かなりテンションを上げながら演じなければならぬのが大変でした(笑)。私自身は彼女のようによくしゃべるタイプではないのですが、おっちょこちょいので、カラオケが好きなのは同じです(笑)。

あと看護婦さんのカワイイ制服も気に入ってますよ。

——では、発売を待つファンにメッセージをお願いします。

永見 希ちゃんとはとにかく元気なキャラクターです。プレイヤーの方がいっしょに元気になってくれるような演技を心がけてがんばりました。この病院は美女ぞろいなので期待して待っていてくださいな。

profile

テレビCMとして放映された『NTTドコモ』や『東京ガス』のナレーションでも活躍。カラオケでは浜崎あゆみさんの曲がお気に入りとか。



攻略
第1回



Pia♥キャロットへようこそ!!2.5

●NECインターチャネル●発売中(6月21日発売)
●7,200円(420ポイント)

1人

SLG
(恋愛シミュレーション)

使用ブロック数 25+25
ディスク:2枚

対応

ホームページアドレス: <http://www.neic.co.jp/>

備考:

「2.2」を プレイする前に……

恋愛をテーマにしたほとんどのゲームがそうであるように、本シリーズの物語は、一人のヒロインを追いかけることで進行していく。イベントのほとんどはそうしたアプローチを繰り返して好感度をアップさせないと見られないため、イベントが順調に進んでいないときは好感度不足を疑ったほうがいい(特別な条件が必要なイベントについてはそれぞれの項目で解説を加えるので、参考にしてほ

まずは「2」の物語を堪能しよう!

しい。また、イベントの日付は展開しだいで2~3日のズレが生じることもある。今回は、夏を舞台にした「2」の中盤までを徹底攻略!

Pia2.2 ちょっといい話

2.2での理想の男性像は…
今回掲載した各ヒロインの理想の男性像は「2」のものではあるけれど、傾向は「2.2」でもほぼ同じ。が、ともみのみ、少しだけ理想がアップしていたりします。お兄さんは勉強もできなくちゃ、ね!?

アルバイトの担当個所と アップするおもなパラメーター一覧

| | |
|------------|-----------|
| ウェ이터 | 容姿 |
| キャッシャー | 容姿・学力 |
| 調理(仕込みも同じ) | 根性・体力 |
| 掃除 | 優しさ・根性・体力 |
| 皿洗い | 根性 |
| 倉庫整理 | 根性・体力 |

※アルバイトで女の子と同じ業種を担当することで発生するイベントもあり。こちらも各ヒロインの項で解説するので、ぜひ一読を。

Pia2.2 ちょっといい話

2.2ではパラメータの上がる量がグーンとアップ!?

というのも、「2.2」では1回の仕事量で増えるニンジンの本数が単純に多くなっているから(増加量は「2」の約2倍)。これは夏に培った経験が冬に生かされているため? それとも、単純に期間が約2週間と短いためでしょうか……。

休息は1プレイ中1回でOK!?



共通イベント対処法

—ここを押さえてポイントアップ!—

7/27 新人歓迎会



ここで二人から聞かれる「彼女はいるのか?」との質問には、正直に「いない!」とおこう。つまらない見栄を張っても、特にいいことはありませんし。

8/5or7 かおるちゃん迷子騒動



31日のシフトで5日か7日に厨房関係(調理か仕込み)を担当すると、迷子を保護するイベントが発生。お目当ての女の子に助けを求めるといいでしょう。

8/13~15 海旅行

そして
8/15~17 緑日・コミケで出会える人

夏旅行のあるお盆休みはヒロインとの仲を深める絶好のチャンス。そのため、旅行参加メンバーでないヒロインが攻略対象の場合、旅行への参加は絶対に見送ること。15日の夜の緑日や16・17日のコミケに顔を出すヒロインは右のとおり。お目当ての子がいるのなら、もちろん参加すること。

旅行参加メンバー

あずさ・美奈・涼子・葵・つかさ

緑日で出会える人

あずさ・美奈・涼子・春恵

コミケで出会える人

つかさ・美樹子

8/1 宴会のお誘い



お誘いを受けると翌朝寝過ごして、貴重な午前中の行動がつぶれてしまうのが非常にイタイ。葵さん&涼子さんねらいでないのなら、丁重に断るように。

8/8 日野森姉妹と試食会



ランチならあずさ、デザートなら美奈と一緒に試食タイム。当然、好感度を上げたいヒロインのイベントを優先するように。体調もわずかながら回復する。

「2」をクリアした人は……「2.2」先取り情報局

「2.2」は言うならば、「2」の物語の後日談。そのため、「2」と同様のポイントを踏まえれば、いくぶんクリアはしやすいはず。攻略にあたっての障害となる「理想の男性像」は「2」のものを参考してもらうとして、問題は「2.2」でのみ攻略

可能なユキ・紀子。彼女らに関しては特別に攻略枠を設けたので、そちらをご覧ください。重要なのは、やはり一人の女の子を追いかけること! 唯一の例外が、ディッシュ担当の早苗シナリオ。こちらは右のヒントを参考にしてね。

「2.2」で攻略対象となるヒロイン

あずさ・涼子・つかさ・早苗・ともみ・ユキ・紀子

POINT

あずさの物語は美奈の動向にも注意?

あずさがキャロットへ戻ってきた理由をどうも知っているらしい美奈。あずさと会えない日は美奈とお話することで、あずさ関連の話が聞けることも。必須のイベントではないけれど、見ておきたいところ。



POINT

早苗の場合は潤くんにも…!?

早苗の物語はその展開上、潤の存在が重要なキーとなってくる。潤と連絡を取る必要が出てくるのは、25日の朝! 以降は潤と連絡を密にし、帰宅時は早苗がいるときは早苗、いないときは潤に話しかけるように。





日野森 あずさ

AZUSA HINOMORI

| | | |
|--------|-----|----------|
| 理想の男性像 | 容姿 | 厳しくチェック! |
| | 優しさ | 厳しくチェック! |
| | 根性 | それなりに重視 |
| | 学力 | それなりに重視 |
| | 体力 | それなりに重視 |

好感度を上げるカギ

あずさの部屋へ行く



8/3

KEY EVENT1

● つれない態度を取られても…

この日の午後にキャロットに向かうと、あずさがお店で働く姿が見られます。自分が彼女をどう思っているかは……少なくとも、意識していることは確かだね？

8/11

バイト中

KEY EVENT2



● ナンパなお客につかまるあずさ？

このイベントを見るためには、7日のシフト決定時に「ウエイター」を選んでおく必要がある。ここが二人の関係を修復する重要ポイントなので、お見逃しなく。



日野森 美奈

MINA HINOMORI

| | | |
|--------|-----|----------|
| 理想の男性像 | 容姿 | 大目に見ます |
| | 優しさ | 厳しくチェック! |
| | 根性 | 大目に見ます |
| | 学力 | それなりに重視 |
| | 体力 | 大目に見ます |

好感度を上げるカギ

美奈に電話



7/30

KEY EVENT1

● 駅前でバッタリ

30日ないしはその翌日、駅前に行くことで、あずさに会いにきた美奈を発見できる。寮までの道のりに不安があるとのことなので……案内役を引き受けよう。

8/10

午前

KEY EVENT2



● 美奈と二人で勉強会

7月の末～8月初旬にかけて2度ほど電話をかけると、4日のバイト後に勉強を教えてほしいとお願いされる。これに応じれば、5日と10日に勉強会が開かれる。

プロローグでの第一印象が最悪だったことに加え、理想の男性像も「2」屈指の高さ……と、攻略するにはかなり骨の折れるヒロイン、あずさ。最初は話しかけても無視されて、とりつくしまもないといった具合だが、根気良く続ければ態度もしだいに軟化する。とにかく、選択肢ではあずさに対して反発的な態度を取らず、できるだけ彼女と一緒にいるよう心がける(これが重要)。朝は必ず彼女の部屋に向かうようにし、部屋にい

ただし、4日最後のこのイベントは要注意!無視して行くのはNGです。



ないときにパラメータアップを繰り返す(序盤はジョギング等で体力を上げ、疲れにくくすると○)。アルバイトはウエイターやキャッシャーを中心に担当しておこう。



8/14

KEY EVENT3

● 初めての“笑顔”

プロローグでの一件であずさがなぜ、ああも主人公を嫌うようになったのか、その答えがここで明らかになる。海では当然、2日ともあずさを追いかけること。

● 遊園地でデート

旅行後もあずさの部屋に通い詰めれば、この日にこんなイベントが。本当なら日曜日は彼女、午後からバイトなんだけど……。店長さんの粋なはからいに感謝!!



8/17

午後

KEY EVENT4

姉のあずさとは対照的に、始めから主人公に好意的な美奈。どこか甘えたりなところのある彼女の理想のタイプは、とにかくにも優しい人。そこに十分な注意を払えば、彼女と親しくなるのはそう難しくない。要求パラメータも全体的に低めなので、本シリーズをプレイするのは初めて……という人は、まずは美奈と仲良くなることから始めてはいかがだろう?なお、シフトは最初から最後まで美奈と同じ「ウエイター」で通

勉強会後のプールでいいと見せたのなら、体力も上げておこう。



してもかまわない(かおるちゃんイベントのため4・5日は厨房関係を担当しよう)。勉強を教える関係上、美奈への電話の合い間に学力もそこそこ上げておくこと。



8/14

KEY EVENT3

● 波打ち際は危険がいっぱい?

初日はあずさを交えて3人で過ごすことになるけれど、2日目は二人で楽しいひとときを過ごせるはず。いたずらなカニさんが、ちょっかいをかけてくれるけれど。

● 第3回勉強会

まだまだ終わらない夏の課題。電話をかけてそのことを聞き出したら、18日は仲良く勉強。「もっと大人にならなくちゃ」という美奈に、なんと答えます?



8/18

午前

KEY EVENT4



双葉涼子

RYOKO FUTABA

| | |
|-----|----------|
| 容姿 | それなりに重視 |
| 優しさ | 厳しくチェック! |
| 根性 | それなりに重視 |
| 学力 | それなりに重視 |
| 体力 | 大目に見ます |

理想の男性像

好感度を上げるカギ

(毎週火曜日に)
涼子の部屋へ行く

お店のマネージャーという立場と生来のまじめすぎる性格から、仕事を一人で背負い込みすぎるところのある涼子さん。そのせいか、午前中に彼女の部屋を訪ねても留守がち……。そんな彼女と親しくなるには、彼女が唯一、自由な時間がとれるお休みの日(毎週火曜)をねらって部屋に押しかけるよりほかはない。それと、普段の日は午前中もキャラットにすることが多いため、たまにはお店に足を運んでみるのもいいだろう(「たま

休みの日はヒマをもてあましがるという彼女、週末のチャンスを逃さない。



に」でかまわない)。バイトは「キャッシャー」や「ウェイター」をメインに、ときおり「掃除」で容姿と根性を鍛えていこう。「勉強」で学力アップも忘れずに。



8/1

就寝前

●宴会のお誘い

就寝前にやってくる、突然のお誘い。宴会に際しての2人の意見は、とりあえず涼子さんの意見を尊重する。ちなみに、葵さんならいなら逆の答えを返すこと。

8/5

午前

KEY EVENT2

●うれしはずかしプールでデート

くる日もくる日も仕事漬けの涼子さん。たまには息抜きも必要と、ダメもとでプールに誘ったら……。ここでもいいと見えるには、体力を3以上にしておこう。



皆瀬

AOI MINASE

| | |
|-----|----------|
| 容姿 | 厳しくチェック! |
| 優しさ | 厳しくチェック! |
| 根性 | それなりに重視 |
| 学力 | それなりに重視 |
| 体力 | 大目に見ます |

理想の男性像

好感度を上げるカギ

葵の部屋へ行く



8/10

午前

KEY EVENT3

●猫の手、お貸しいたします

これは無理にせすとも大丈夫だが、キャラットへ顔を出すと、まめに倉庫整理やウェイターのお手伝いをする事ができる。パラメータアップにもお役立ち!



8/11

KEY EVENT4

ビール片手に寮の中をうろうろし、宴会だ何だと理由をつけては部屋に押しかけてくる葵さん。気さくでノリも良く、とくに何しなくても会う機会が多いせいか、打ち解けるのに時間はいらなくて……。自分を異性として見てもらうには相当な努力が必要。最重要パラメータは容姿で、シフトは「ウェイター」と「キャッシャー」を中心に、根性がつくものも引き受ける……。という点では涼子さんに同じ。ただ、午前中の行動は8

1日と16日の宴会は必ず参加。宴会では思いきった発言をしてみよう。



月の前半まではほぼ連日彼女の部屋に通うのに費やされるため、気をつけないと体調不足でダウンということにもなりかねない。休むべきときはきちんと休むこと。



8/4

午前

KEY EVENT1

●葵と一緒にパーラーへ

午前中はいつもあわただしくどこかに出かける彼女。どこへ行くのか尋ねたら、秘密にすることを条件に同伴を許してくれる。向かった先はなんとパチンコ屋!?

8/9

バイト中

KEY EVENT2

●店長さんの結婚話

8月末に行われる店長さんの結婚式。その恋のお相手は、キャラットで知り合った女性という。好感度が十分なら、バイト中にそうした話も聞けるはず。



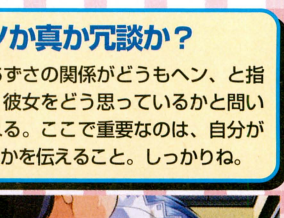
8/10

午前

KEY EVENT3

●裁縫道具と「女の勲章」

こちらはウェイター中に起こるイベント。「慣れないことはするもんじゃないわね」と、ボタンを懸命につくろってくれるけど……。少々不器用なのはご愛嬌?



●ウソか真か冗談か?

君とあずさの関係がどうもヘン、と指摘され、彼女をどう思っているかと問い詰められる。ここで重要なのは、自分が誰を好きかを伝えること。しっかりね。



8/16

KEY EVENT4



榎本 つかさ

TSUKASA ENOMOTO

| | |
|-----|----------|
| 容姿 | 厳しくチェック! |
| 優しさ | 厳しくチェック! |
| 根性 | 大目に見ます |
| 学力 | それなりに重視 |
| 体力 | 大目に見ます |

理想の男性像

好感度を
上げるカギ

つかさの部屋へ行く



KEY EVENT1

●お客さんとのトラブル

好感度が高く、ウェイターを担当時に
見られるイベントがこれ。失敗を気にや
む彼女には、もちろん優しく接すること。
誰も一つや二つのミスはあるのだから。

8/8

午前 KEY EVENT2

●ただ今激戦熱闘中!

8日の午前中は彼女の部屋ではなく、
ゲームセンターに足を運ぶ。すると、格
闘ゲームに興じる彼女の姿を発見できる。
ひとまず、お手並み拝見といきますか。



つかさ あんこの



KEY EVENT3

●ぬいぐるみをプレゼント

この時期までにぬいぐるみが3個あれ
ば、つかさが美奈にプレゼントができる。
つかさにあげるとこんなCGと、彼女の
ハートがガッチリキャッチできますよ。



ゲームで接戦になった際は、
女の顔を立ってあげるといいかもね。

象を与えることができるので、選
択肢でつまらない答えを返さぬよ
うに。シフトは彼女と仲良くなる
意味も含めて「ウェイター」中心
で。容姿の要求値はかなり高いぞ。

●コスプレクイーンコンテスト

彼女の晴れ舞台であるコンテスト。こ
こでは主人公の容姿が7を越えている場
合のみ、特別なCGも見られます。よって、
容姿は雑誌等でしっかり上げておこう。



KEY EVENT4



緑 早苗

SANAE ENISHI

| | |
|-----|----------|
| 容姿 | 大目に見ます |
| 優しさ | 大目に見ます |
| 根性 | 厳しくチェック! |
| 学力 | 大目に見ます |
| 体力 | 厳しくチェック! |

理想の男性像

好感度を
上げるカギ

早苗とジョギング



KEY EVENT1

●二人でジョギング

6日に家にいない理由が聞けたなら、
この日から彼女のジョギングに同行でき
る。これは、大変でも毎朝続けること。
「継続は力なり」って言葉もありますし。



8/11

午前 KEY EVENT2

●思いがけずいい雰囲気になっ

毎日ジョギングをすることで、彼女と
の距離は急速に縮まっていく。バイト仲
間から、共通の目的を持った友人に。そ
して、男女の仲を意識する関係に……?



KEY EVENT3

●早苗とウォーターライダー

彼女の水着姿については、単に似合う
というのは逆効果（お世辞みたいに聞こ
えるらしい）。ライダーは彼女が自主的
に滑るまで無理強いはいらないこと。



血洗いを拒否し続けることで、イベン
トの見逃しもなくなるはず。一石二鳥

すべき点があるほかは、彼女の攻
略で難しいところはさほどない。
理想のタイプも容姿・優しさ・学
力については不問なので、シフト
は最後まで「血洗い」で通すこと。

●「一生懸命」が災いして…

無理がたたって倒れてしまった早苗さ
ん。1日も早く元気になってほしいけど、
また無理をするのはよくないし……。自
分を責める彼女に、君はなんて言う?



KEY EVENT4



篠原 美樹子

MIKIKO SHINOHARA

好感度を
上げるカギ

ミキの職場へ行く

| | | |
|--------|-----|----------|
| 理想の男性像 | 容姿 | それなりに重視 |
| | 優しさ | それなりに重視 |
| | 根性 | 厳しくチェック! |
| | 学力 | それなりに重視 |
| | 体力 | それなりに重視 |



8/8
バイト中
KEY EVENT1

●「客観視」の重要性

この日の休憩時間にタイムカードを確認しに行くと、再び編集者との口論を目撃できる。漫画の感想を求める彼女には、ベタほめせずに「問題点」を指摘しよう。

8/10
午前
KEY EVENT2

●アシスタントのお手伝い

9日に彼女の電話番号が聞けたなら、さっそく彼女に連絡を。そのあと、彼女の職場におじゃますることになるけれど……職場って、彼女の自宅のこと?



8/10
午前
KEY EVENT2



山名 春恵

HARUE YAMANA

好感度を
上げるカギ

近所の公園へ行く

| | | |
|--------|-----|----------|
| 理想の男性像 | 容姿 | それなりに重視 |
| | 優しさ | 厳しくチェック! |
| | 根性 | 大目に見ます |
| | 学力 | 大目に見ます |
| | 体力 | 大目に見ます |



8/5
バイト中
KEY EVENT1

●迷子のかおるちゃんを保護

迷子騒動に関する補足事項。シフトの関係で5日は涼子さん、7日は美奈が休みとなるので注意したい。春恵さんならいなら、もちろん「自分で面倒を見る」こと。

8/10
午前
KEY EVENT2

●春恵さんたちとお風呂

砂遊びで泥だらけになってしまった服を洗濯してもらった間、お風呂までいただくことに。さすがに気が引けるとはいえ、申し出を断ったりしないように。



8/10
午前
KEY EVENT2

漫画家の卵としてデビューを目指す美樹子の物語は、主人公が「ウェイター」を担当時に彼女と編集者との口論を目撃するところから始まる。その発生日はズバリ8月6日。よって、31日のシフト決定では忘れずに「ウェイター」を選択しておくこと。続く8日のイベントで彼女が君に興味を持てば、9日に電話番号、10日に職場（自宅）の場所を教えもらえるので、あとはひたすら彼女の職場に足を運べばいい。最終的に



8/13
午前
KEY EVENT3

●万全で望んだコミケは大盛況!

当日までに作品を完成できれば、二人の信頼関係は大きく向上。17日のコミケでは彼女の同人誌ももらえます。16日にも会えるけど、無理に行かずともOKだ。



原稿を持った男性
とにかく、今のままのレベルでは採用できない。雑誌掲載の話は白紙に戻す。いいね。

根性と学力がおもにチェックされるため、「皿洗い」や「掃除」で根性を鍛えつつ、学力もそこそこ伸ばしておく。理想はあまり高くないので、安心していいぞ。

●バスアオール一枚でお出迎え!

13日の午前までに彼女の部屋を数回訪問すると発生する、こんなイベント。男性として意識されていない? それとも? もちろん、海旅行は断っておこう。



8/17
午前
KEY EVENT4

8月の5日か7日に調理関係の仕事を担当すると出会えるかおるちゃん(迷子)。誰かに助けを求めたりせず、自分一人でおおるちゃんをあやすことに成功すると、かおるちゃんのママ……春恵さんと知り合うことができる。1日の午前中に公園で出会うこともできるけど、実質的な攻略は5日からということで、過密なスケジュールとなるが、見落としのないよう進めたい。……とはいえ、彼女の場合、理想の男性像は優しさを除け



ある程度親しくなると、ウェイター時に二人が食事に来るイベントも……

ばばば不問という状態なので、自由行動のほとんどを春恵さんを追うことに使えるのがありがたい。シフトは「容姿」をそれなりに上げるため、「ウェイター」中心で。



8/13
午後
KEY EVENT3

●手料理をごちそうに

あすさたちと夏旅行には行かず、なおも公園に通い続けると、夕食会に招かれるイベントが。続く15日の縁日では、二人を家まで送っていくのがベストだろう。

●夕暮れの公園で…

疲れて眠ってしまったかおるちゃんの横で、ある告白をする春恵さん。その話はあまりに衝撃的すぎて……。自分に何か、できることはあるだろうか?



8/17
午後
KEY EVENT4



TOMOMI AIZAWA

掃除を担当／ともみに電話



寮の前でともみとバッタリ。なぜか君に好意的な彼女に意地の悪い質問をしてみると、こんな返答が。恋人がいる？なんて聞かれたら、彼女だって困ります。

バイト前は、その・・・いるの??

KEY EVENT1

8/10

午後

KEY EVENT2

●ともみの部屋へようこそ！

9日の一件でともみの電話番号が判明したら、いよいよ本格的なアプローチを開始。電話をかけると彼女に家に招待されるので、お呼ばれされちゃいましょう。



YUKI KAMIZUKA

ユキに電話



基本的に午前中はお目当ての子に電話……のはずだけど、この日ばかりは住宅街に向かうこと。ユキの家庭環境というか、プライベートな話が聞けちゃいます。

午前

KEY EVENT 1

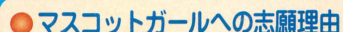
●マジメな伝言はNGです？

午前中にユキに電話をすると、留守電にメッセージを残すことができる。ここではマジメな伝言より、少しでもけた内容のほうが喜ばれる。覚えておこう。



NORIKO SHIMA

紀子に電話



ユキの場合と同様、この日は住宅街に足を運ぶと、紀子と話ができる。マスコットガールとしてのお仕事前のためか、反応が少々カたいようですが……。

午前

KEY EVENT 1

●主人公の一日家庭教師

マスコットガールとしてのお仕事以後、
欠かさず電話をかけまこう。この日は
彼女たつてのお願いで、勉強を教えるこ
とに。さて、どこから手をつけよう？



攻略

攻略
第1回



DC ドリームキャスト

コンフィデンシャルミッション

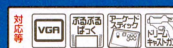
●セガ/ヒットメーカー●発売中(6月14日発売)
 ●5,800円(300ポイント)

ホームページアドレス: <http://www.hitmaker.co.jp/>

12人

SHT
 (スパイ・ガンシューティング)

使用ブロック数 3
 ディスク: 1枚



敏腕スパイになるための第一歩を完全チェック!

本作の攻略では、おもに各ステージのマップ上でのポイントや、アイテムの配置について詳しく触れていく。ほかにも隠しモードやテクニックなどの耳寄り情報も扱

うので、ぜひ参考にてほしい。なお、誌面では射撃位置がわかるように、照準が表示されるパッドで操作するが、実際はガンを使うほうが効率良く敵をねらえるぞ。

DC版オリジナル「AGENT ACADEMY」クリアで新要素が!!

スペシャルガンを

入手せよ!!

本作では、DC版オリジナルのモードが複数用意されている。だが、これらは最初からは選べず、条件を満たすとプレイ可能となる。今回は、敵配置が異なる「ANOTHER WORLD」について解説しよう。DCガン慣れムービー&プレイヤーの銃が変化

- 「AGENT ACADEMY」全トレーニング&全シミュレーション
- ↓ クリア
- 「AGENT ACADEMY」卒業ムービー&プレイヤーの銃が変化
- ↓
- 「ANOTHER WORLD」モードオープン
- ↓ クリア
- 「AGENT ACADEMY」にトレーニングレベル3&シミュレーションレベル2出現
- ↓ すべてクリア

MISSION1 攻略

偽博物館攻略ルートはこれだ!!

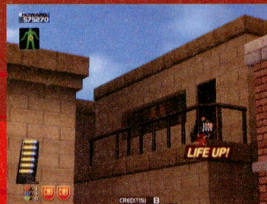
ここに紹介するのは、MISSION 1の博物館マップ。スタートである①から、ポイントとなる各地点を回り、ボスのいるエジプト館へと進ん

でいく。注意としては、アイテムは敵を倒さないと出現しないこと。撃ち逃すと当然アイテムは出現しない。本作では全員倒すことを心がけよう。

【アイテム解説】



C・M・Fの3種類を集めると、ライフが1回復する。このアイテムは取りだめ可能で、現在の所持数は画面左下に表示。なお、この面では、C×2、M×2、F×1が出現するぞ。



すべてのバッチを入手して、最後はここでライフが回復。

ボックス

これを撃つと、中から5000点のディスクが3枚出現。得点稼ぎに重要。

マシンガン

ガンが45発連射で撃ち放題となる。弾切れまではリロードの必要なし。

ボム

一定範囲内の敵&アイテムを一掃。しかも得点が5000点多くなるのだ。

アーマー

敵の攻撃を1回防いでくれる。めったに出現しないので、絶対取り逃すな!



目標スコアは60万点

この面では、最高90万点をねらうことが可能。だが、そのためには

ほぼすべての敵を3コンボで倒すなど、上級者でも難しい。まず初心者は60万、なれた人は75万を目標にしてみよう。



ワンポイントテクニック 敵の撃ち方による得点の違い

例1 射撃時間

出現する敵は、早く倒すほど高得点。特に複数の敵が出現した場合、順序良く倒すことで、ダメージだけでなく得点ロスも防げるのだ。なお、敵にはそれぞれの基準点がある。



撃たれる寸前に倒すと、880点。ダメージの危険もあるので、とにかく早く倒そう。

遅い場合

早い場合

例えば最初の敵の場合、このタイミングで倒すと950点が加算されるが……

例2 ジャストティスショット



通常点に1500点が加算。ただし、マシンガンの敵のみ2000点。

例3 コンボショット



敵が単体の場合は、積極的にコンボをねらい得点を稼ごう。

2発目と3発目は、それぞれ1発目の得点に1.1倍、1.21倍となる。例えば1発目が1000点の場合、1000+1100+1210で、合計3310。高得点ねらいなら迷わずコンボだ。

メーカーより一言

任務遂行状況はどうでしょうか? 各所にいるりとオマケが仕込んであるので果敢にチャレンジしてみてください。さあ、あなたはもう一つの世界から生還することができるか? (デザイナー:家泉享史)

MISSION1 各ポイントの進み方

1 コンピュートールーム～廊下

スタート地点だけあり、敵は単体で出現し、しかも攻撃までの間が長い。ここでは冷静に、ジャスティスやコンボをねらう練習をしておこう。コンピュートールーム内で12000点、廊下終了までに50000点以上なら合格。ボックスはちゃんと取るように。

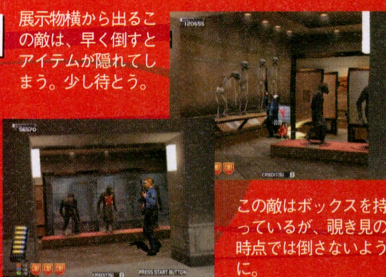


まずは練習

安全策でいくならジャスティス。点数ならはコンボ。クリア優先なら適当(笑)でOK。

2 展示室1

一気に敵の数が増えるとはいえ、一度に複数ではなく順番がある。その出現順に片付けよう。ボムの場所では、ボム出現後、4人の敵が出るが、そこまで待つと消えてしまう。3人目で爆発させたい。



展示物横から出るこの敵は、早く倒すとアイテムが隠れてしまう。少し待とう。

この敵はボックスを持っているが、覗き見の時点では倒さないように。

3 毒ガスイベント



ここでは、5つの毒ガスの噴出口をねらう。画面が歪むこと、ガンの連射が利きづらくなっていることに注意。クリア時点で26万点はほしい。



置物も撃てるぞ!

イベント後にさりげなく置いてある置物は1000点。さらに、デモ直前に撃てばボーナスが。

4 バルコニー

マシンガンは最初から乱射せず、3人並びの時に使う。

マシンガンは



けちって撃とう

倒した敵のエフェクトと重なるので、取り逃しに注意。

この敵は遠距離にいる場合が多く、ねらいがつけにくい。特にコンボが難しいため、慣れない場合はジャスティスに徹するのも手だ。あとは、マシンガンを逃さないことだけ考えれば問題なし。

5 ロープ銃イベント

振り子のように左右に動く標的の時計に対しては、左右に動いている時ではなく、方向を変える瞬間がねらいやすい。なお、このイベントに関しては、照準が表示されるパッドプレイのほうが圧倒的に簡単。得点の目安は、クリア時に40万点だ。



1発必中をねらえ!

6 展示室2 アーマーは絶対取れ!

ここでは、アーマーとボックスの取り方に注意することが重要。ボックス内のディスクが散乱している時に画面内の敵を全滅させると、視点が移動してしまう。ここは敵を早く倒すのではなく、ディスク回収を優先させたい。

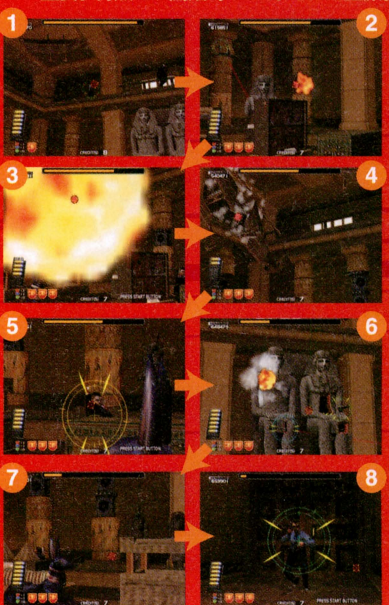


ボス手前では、敵が並んで出現。無難にジャスティスねらいでいこう。

アーマーを持つ敵は、ほかの敵と違い攻撃後すぐ逃げてしまう。最初に攻撃あるのみ。

8 VS.ボス

このボスは逃げ回るため、攻撃が当たりにくい。周りのザコを退けつつ、姿を見せた時確実に撃つこと。あとは、ボスの性格上どうしても長期戦となるため、集中力の維持が重要。得点は、開始時に60万あれば立派。



①2階の廊下を動き回る時は、ザコを撃ちつつダメージ稼ぎ。②落下後は、しばらく柱を撃ち姿を見せた際に攻撃。③ミサイルは間が長いので、慌てず迎撃。④船の落下攻撃は連射で対処。⑤直接攻撃時は素直に1発。⑥石像攻撃は出現順に攻撃。⑦この付近を左右移動になったら、もうほかの攻撃はない。⑧ボスの残りライフが1となると、このザコが出現。こいつと真後ろのボスを撃てばクリアだ。

7 収蔵庫



最初は狭い場所での戦い。敵をねらったつもりが、パイプや柱を撃つ場合が多いので注意。

ロープ銃イベントに失敗すると、ここでの戦闘となる。ここは敵の数が多く、しかもアイテムがFパッチしか出現せず難度が高い。慣れないうちは、ジャスティスやコンボは考えずに、撃ちまくるほうが安全に進めるだろう。



中庭でも敵の配置は6ルートと異なっている。

攻略
第2回



クレイジータクシー2

●セガ/ヒットメーカー●発売中(5月31日発売)
●5,800円(300ポイント)

ホームページアドレス: <http://www.hitmaker.co.jp/>

1人

RPC
(ドライビングアクション)

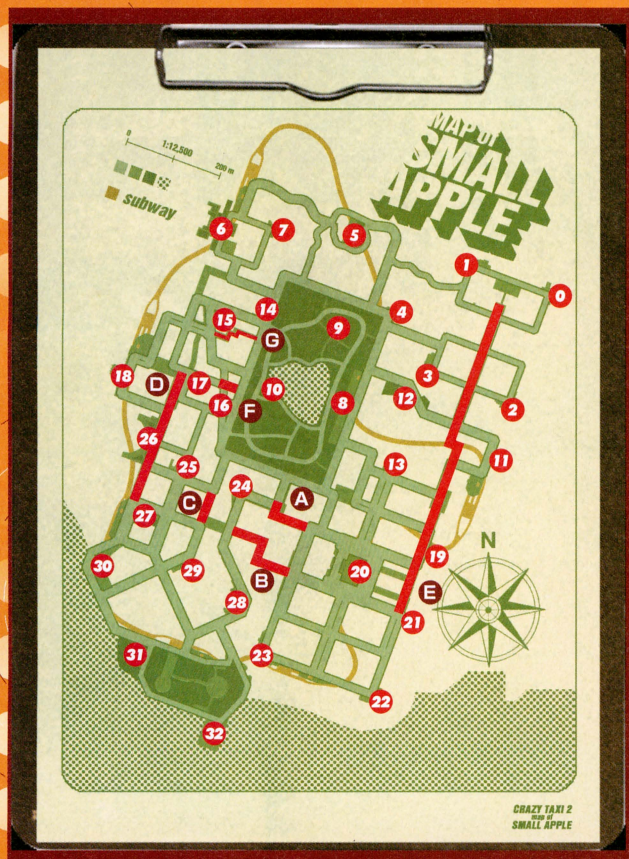
使用ブロック数 20~
ディスク 1枚



備考:

“SMALL APPLE”PLAY GUIDE

前号に引き続き、今回は難易度の高い「SMALL APPLE」のガイドをお送りしよう。マップ全域を詳細に紹介することは不可能なので、ショートカットポイントを中心に解説する。同時に、各目的地の場所も記載したのでプレイの参考にしてほしい。



「SMALL APPLE」の目的地は全部で33カ所。それがこの小さなマップ上に点在しているので、マップを見ればわかるように、目的地から目的地までの道のりは幾通りも存在する。ショートカットポイントをいかに効率良く使っていけるかがポイントになるだろう。

Destination

- 0 the police station
- 1 the fire station
- 2 the post office
- 3 the hospital
- 4 the KARATE dojo
- 5 the basketball court
- 6 the university
- 7 Burger King
- 8 the art museum
- 9 the band shell
- 10 the boathouse
- 11 the supermarket
- 12 the high school
- 13 the Church
- 14 GAP
- 15 Hard Rock Cafe



ショートカットを使わないと思われ、大回りをしてしまつてしまうことも、マップの隅から隅まで頭になさる必要がある。

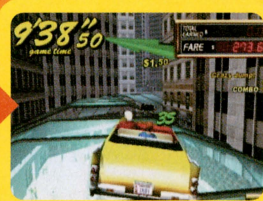
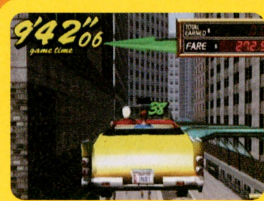
- 16 FAO Schwarz
- 17 HMV
- 18 the opera house
- 19 the hotel
- 20 central terminal
- 21 the TEMPURA restaurant
- 22 the public library
- 23 the department store
- 24 the clock tower
- 25 City Hall
- 26 the stadium
- 27 the bank
- 28 the law court
- 29 the stock exchange
- 30 the bus terminal
- 31 the heliport
- 32 Ferry Port

Route A アーケードの屋根を突っ走れ!

ここはちょうどアーケード街になっており、アーケードの上にはガラス張りの屋根がある。アーケード街に降りても良いのだが、イケてる度を上げ

るなら、屋根の上を突っ走るべき。南東と南西のブロックをつなぐ数少ないルートの本なので、うまく使えば強力な武器となるはずだ。

屋根の上には「クレイジーホップ」で飛び乗るしかない。



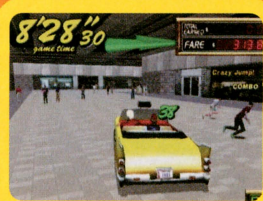
屋根はとぎれとぎれだが、高速で走行すれば落ちることはない。

Route B 石像を利用してジャンプ!

ルートAと同様、ここもアーケード街になっているのだが、やや複雑。半地下になっており、南東から南西のブロックへ移動する場合、終端に

ある石像を利用しないと地上へ上がれないのだ。ただし、それができればイケてる度は急上昇! 腕に自信がある人はぜひモノにしてほしい。

途中直角コーナーが2カ所あるのもこのルートの特色だ。



終端の石像に勢いよく乗り上げれば自然とジャンプするぞ。

Route C 海岸方面へ行く場合は利用価値大

北から南へ行く場合に重宝するポイント。例えば西部エリアから海岸沿いの目的地へ行く場合は、とくに便利で、途中で左へ曲がればルート

Bのアーケード街へ抜けることもできる。一見、利用頻度は少なそうだが、うまく使えばかなりのショートカットが可能なポイントだ。

このまま向かいの階段を駆け上ればショートカット成立。



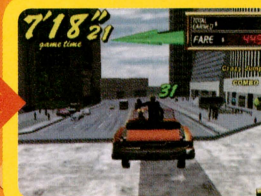
ここを左に曲がるルートBのアーケード街へ抜けることができる。

Route D 北西エリアから道1本で海岸へ!

最も複雑な北西エリア。ここから海岸方面へ行く場合、クネクネと曲がりくねった道沿いに向かうことになるのが正規ルートだが、このシヨ

ートカットを使えば、ほぼ一本道で向かうことが可能。南北、どちらからでも利用できるのも、使いやすさもバツグン! ぜひ使ってみよう。

ひたすらまっすぐ進めば海岸線へ出ることもできる。ラクチン。

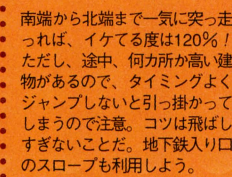


Route E 最大にして最強のショートカットポイント

もう気づいた人も多いと思うが、このルートEは、北東部と南東部のブロックを一直線でつなぐ最強のショートカットポイント。ビルをいくつも乗り越えるため見応えも十分、イケてる度も極めて高いのだが、どちらかといえば東部エリアは目的地の数が少ないので、利用頻度がやや低いことがネック。最北端のエリアには目的地が2つしかないのではなさそう。とはいえ、このルートを頭に入れておけば、大きなメリットになるはずだ。



CRAZY SHORT CUT!!



南端から北端まで一気に突っ走れば、イケてる度は120%! ただし、途中、何力所か高い建物があるので、タイミングよくジャンプしないと引っ掛かってしまうので注意。コツは飛ばしすぎないことだ。地下鉄入り口のスロープも利用しよう。

Route F クルマ1台分のマニアックポイント

かなりマニアックなショートカットポイント。道幅がクルマ1台分とずいぶん狭いが、「オペラハウス」方面からセントラルパークへと抜ける場合、ここを使うことでほぼ一直線になるのだ。入口が木箱で塞いであるので、一見わかりにくい、思いついて突っ込んでみよう。



木箱を蹴散らして突っ走るのがかなり気持ちいい、お試しあれ。



地下鉄は使えるか?

CHECK!!

街をグルリと取り囲むように伸びる地下鉄。しかし、地下鉄は果たして使うべきなのか、という疑問が浮上するはずだ。確かに、線路上を道なりに走行するだけで、目的地付近まで簡単に辿り着くことができるが、ホームからの方向を間違えると悲惨だ。ごく当たり前のことだが、地下鉄は、マップを完全に把握してから使ったほうが無難だろう。



いざホームについて出口がわからない、ということもよくある。迷わないように!



線路上には当然電車も走る。正面衝突しないように、なるべく右側を走行しよう。

Route G コース上には団体客も!

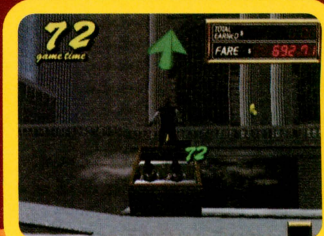
ルートFと同じく、複雑な北西エリアからセントラルパーク方面へと抜けるルートだが、ルートFよりは道幅も広く使いやすい。入り口もかなり広く、ビルの上には団体客までいるくらい(しかも2組)。ただ、入口が若干目につくにくいので、マップでしっかりと場所を確認しておきたい。



道はまっすぐではないものの、とくに難しいポイントはない。

はみ出し情報

「central terminal」は2階に上らないと客の乗り降りができない。タクシーでは、かなりスピードを出していないと、一発で飛び乗ることはできないが、「自転車」を使えば、それほど速い速度でなくても飛び乗り可能。軽量なぶん、ジャンプ力にも優れているのだ。



攻略
第2回



エクソダスギルティーネオス

●アーベル●発売中(5月31日発売)
●6,800円(360ポイント)

1人

RPG+ADV
(RPGアドベンチャー)

攻略ブック 9
ディスク 1 枚

ver1.0
ネット
接続

ホームページアドレス: <http://www.abel-jp.com/>

備考:

クライマックス直前の難所をチャートで解決!!

前回の攻略では、各時代の中盤までのポイントを解説した。今回はそれに引き続き、終盤までの難所をチャートで解説していく。エンディング付近の謎は自らの手で解いてほしいため攻略しないが、ここまで進めてきた人ならば必ず道は開けるはずだ。たいていの場合、行き詰まった時はどこかに行くか、アイテムを使えば道が開けるので、この点に注意して進めていこう。なお、前回は攻略したポイントをまとめておいたので、そちらも参考にしてほしい。

前回攻略した重要ポイント

過去編

まず、水の神殿に行くには、水の結界で拾える「かしの木の壺」を炎の神殿の前で使うと道が開ける。次の難所は砂の神殿に行く方法。秘密を握っているクエイクを追いかけてブレイン・アークまで戻ればアイテムをもらえる。



現代編

「太陽の炎」は、遺跡の中で「スルーフアウンド」を使うと見つかる。ブレイン・ヴィレッジでのパズルは、「1と5」の数字がカギとなる。また、現代編で行き詰まった時は、ガケの上や吊り橋に行くと道が開ける場合が多い。



未来編

「紫の短剣」を手に入れるには、「征嵐の書」の謎を解き(答えは「くうき」)石碑の前で使ってから、タツタ以外の人といっしょにイーに会えばよい。その後、タウン・ギルドの詰め所で「紫の短剣」を使って扉を開くのだ。



過去編 前回からのつづき

ブレイン・アークにてウィルを助けたところから

31 ウル・アーク 4人で旅に出ることに

32 シー・アーク 夜の海辺でウィルから話を聞く

33 砂の聖地 フレアと戦う

34 迷いの森 「光の盾」を使い、外側から順に1・2・4・4のボタンを押す

35 風の神殿 ウィルとの対決

36 炎の神殿 フレアとともに……

ここから先は自分の手で……

過去編 前は……

前回は、ブレイン・アークで「妖鳥のメダリオン」を使い、ウィルと対面したところまで。ウィルにマーサの遺言を伝えたことで、物語は新たな展開を見せる。

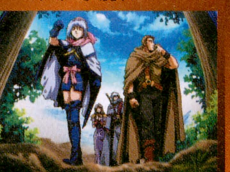


EVENT

31 イベント

4人で旅に……

ウィルが同行することになり、アクア、クエイクを加えた4人で旅することになった。炎の神官、風の神官との対決が近づくな、ひと時の安らぎを得たアーレス。だがそれもつかの間のこと……



EVENT

33 イベント

フレアとの戦い

砂の神殿を越えたところで、炎の神官・フレアが待ち伏せしている。マーサの敵を討とうとするアーレスだが、フレアの狙いはウィルだった。フレアはウィルを封印する呪文を唱えるのだが……



POINT

34 ポイント

迷いの森の謎

迷いの森では、歩き回っても元の場所に戻されてしまうが、その後ディーが現れて「光の盾」をくれる。この盾を使い、外側から「1、2、4、4」とボタンを押せば、森の結界は解かれるのだ。



現代編 前回からのつづき

ブレイン・ヴィレッジでのパズルから

44 プレイン・ヴィレッジ 「壊れたメダリオン」と「紋章のことわり」を見つける

45 風のほこら ホリニーからトレジャーハンターについて聞く

46 ガケ 「チタンワイヤー」を使って上に登る

47 外国人墓地 プナンと取り引きをする

48 居住エリア ワッツとベルマーがケンカ

49 外国人墓地

50 居住エリア コスナーに飛行機が破壊されたことを聞く

51 飛行場 レイナ、リヒテルから爆破の話聞く

52 遺跡付近 どこからか銃声が……

53 外国人墓地 ワッツが何者かに殴られ……

54 遺跡 レイナとともに生き埋めに

ここから先は自分の手で……

遺跡の中で二人が見たものは……



遺跡の中に閉じ込められた二人。地震によって遺跡の壁が崩れ、中から光に包まれた少女が現れる。彼女の正体は……?

ついに最後の神官との戦い

炎の神官フレアから「サラマンダーリング」を得たアーレス。最後は風の神官ウィンディとの戦いが待っていた。神官のリーダーであるウィンディの絶大な魔力の前に、アーレスはなすすべもない。戦いの最後で絶体絶命の危機にある人物に救われることになるのだが……



【ウィンディ】は、バカな……

ゲームクリア後に出る “ランク”の条件は？

ゲームクリア後のランキングの決定には、クリアまでにかかった時間が関係している。もちろん、クリア時間が短いほど上位のランクになるわけだ。ダイヤモンドではクリア時間のほかにも条件が必要になるが、残念ながらその条件は明らかにされていない。

| | |
|--------|-------------|
| ダイヤモンド | ？ |
| ルビー | ？ |
| サファイア | ？ |
| エメラルド | 25～35時間でクリア |
| パール | 35時間以上でクリア |

現代編 前回は……

前回は、マリン湖で水の神殿に飲み込まれたカスミとアイがアルゲリーチに助けられ、ブレイン・ヴィレッジの民家で泊まる。この民家でアイテムを入手。



HINT 44 ヒント コカトリスの伝説

コカトリスの姿を見た者は石になり、再び姿を見れば元に戻る……。じつはこの伝説が過去編のヒントとなる。コカトリスが描かれたメダルを石像の前で使うと、ウィルの石化の呪いが解けるのだ。



EVENT 45 イベント 女神の復活

風のほこらの前でホリニーが待ち構えていた。彼によれば墓守のブナがもう一人のトレジャーハンターについて知っているという。また地元の村では、近々女神が復活するという噂があるらしい。



EVENT 53 イベント 銃声

飛行場での爆破事件で、カスミの周囲は急速にギナ臭くなってきた。彼によれば墓守のブナがもう一人のトレジャーハンターについて知っているという。また地元の村では、近々女神が復活するという噂があるらしい。



EVENT 54 イベント 爆破される遺跡

遺跡に立てこもるヘルマーを説得するため、単身遺跡の中に入ったカスミ。レイナもカスミを追ってやってくる。だが、これはワナだった。爆発によって、二人は遺跡の中に閉じ込められてしまう。



未来編 前回からのつづき ティティ(ラーライラ)とはぐれたところから

- 31 虎牢関 タツタが行ってしまふ
- 32 虎牢関内部 光のフィールドの一つ前で「紫の短剣」を使う
- 33 虎牢関から出る リリーヌが待ち伏せ
- 34 虎牢関内部 虎のパネルに「虎の紋章」、獅子のパネルに「獅子の紋章」をはめる
- 35 聖地(ザール) 宣教師・イーと会う
- 36 ラ・ムー コンピュータでザール防御機構を解除
- 37 ザール タツタとラーライラが外れる
- 38 ザールの海辺 女の子が……
- 39 ザールの塔 「砂塵の書」を入手
- 40 ザールの海辺 ラーライラが足をやけど
- 41 ザールの塔 タツタが……

ここから先は自分の手で……

処断されるリリーヌ



イーによれば「相反するもの」が一つに変わった時、世界が減っていく。スィーの持つ王家の服の力も関係しているのだろうか？

相反するもの—— ザールにいた少女の正体は……



減っていくはずの旧首都・ザールにいた少女。うつつな瞳で廃墟をはいかしている彼女。正体は？ 姿を消したタツタは？

そして、ザールの 先には……

ザールを越えた先には深い森、そして監視塔がある。サザンが深く守りを固めるこの地を無事に越えることはできるのか……

未来編 前回……

前回は「紫の短剣」を手に入れ、ティティ(ラーライラ)とはぐれてしまふところまで。ここから先は現代編をクリアしておくことをおすすめする。



POINT 32 ポイント 紫の短剣を使う

虎牢関の内部に侵入し、ティティ(ラーライラ)と再会した場所で「紫の短剣」を使うと、虎牢関の防御システムを破壊することができる。これで光のフィールドの先に進めるのだ。



POINT 34 ポイント 虎牢関の開け方

まず、光のフィールドの奥にある「獅子のパネル」に「獅子の紋章」をはめる。そして、虎牢関の外でリリーヌを追い払い、「虎のパネル」に「虎の紋章」をはめれば虎牢関は開く。なお、これ以降は、現代編をクリアしておくとの別のイベントが起きることもある。



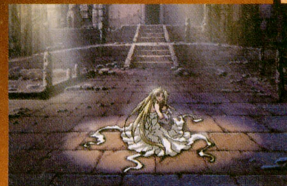
POINT 36 ポイント 禁断の聖地

旧首都・ザールに入るには、ザールの反対側にある聖地ラ・ムーで防御機構を解除することが必要。聖地ラ・ムーは「紫の短剣」で開けることができるので、ここに入って防御機構を解除しておこう。



POINT 37 ポイント 旧首都・ザール

かつて大災害で滅びたという旧首都・ザール。ここに足を踏み入れた途端、タツタがいなくなってしまう。それを見たラーライラもタツタを追ってザールの奥へ。二人を追ってザールの中を歩き回れば、物語は先に進んでいく。



ザールの中で出会った少女。そして、彼女を追いかけるタツタ。二人を待ち受ける運命は……？

攻略
第1回



ミス・ムーンライト

●加賀デック●発売中（6月21日発売）
●6,800円（360ポイント）

プレイ
1人

ジャンル
ADV
(美少女恋愛アドベンチャー)

使用ブロック数 35

ディスク: 1枚

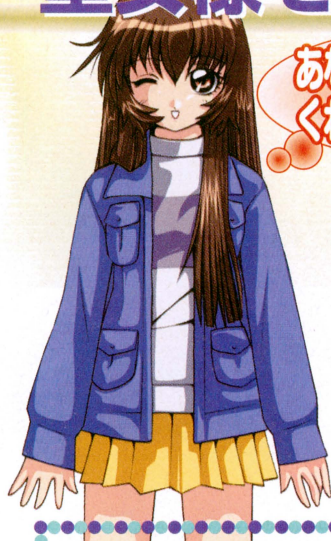
対応
VGN

DC ドリーム
キャスト

ホームページアドレス: <http://www.spielsoft.co.jp>

備考:

皇女様を救うための唯一の方法がここに!



あなたが私を救って
くれることを願っています♡

中東某国の皇女様サンディを、反政府組織から守ることが本作の主な目的。彼女を守るためには、定められた数の選択肢を選ぶ必要があり、それにはしっかりとした手順を踏まなければならない。ここでは、必要な選択肢を出現させるためのチャートをまとめているので、ミスのないように進めてもらいたい。なお、チャート内で触れていない選択については、何を選んでもOKだ。

サンディ攻略フローチャート1

- 1 第1日目/放課後「まっすぐ帰宅する」を選択
- 2 第1日目/「シャワーをあびる」「許してあげる」を選択
- 3 第1日目/「声をかける」を選んでサンディを励ます
- 4 第2日目/放課後帰宅時の選択で「帰宅する」を選択
- 5 第2日目/寝る前の選択で「サンディと話す」を選択
- 6 第2日目/サンディとの会話で「友達に～」を選択
- 7 第4日目/放課後帰宅時の選択で「帰宅する」を選択
- 8 第5日目/登校時の選択で「朝食を取る」を選択
- 9 第5日目/放課後帰宅時「そのまま帰宅する」を選択
- 10 第5日目/料理イベントで「そのまま～」を選択
- 11 第6日目/起床後「サンディを起こす」を選択
- 12 第6日目/放課後帰宅時「そのまま帰宅する」を選択

選択肢のし・く・み

正しい選択の回数で
結末が変化する

序盤で発生する選択肢の多くは、サンディまたはサブヒロインとの関係を深めるうえで非常に大切。これは、序盤に選んだ選択肢の内容が、後半に発生するイベントの条件になっているため。よって、攻略対象を誰にするかを決めたあとは、そのサブヒロイン寄りの選択肢を選んで行動し、ほかのサブヒロインには目を向けないといったプレイが必要になる。そのため、複数のヒロインを同時攻略することは不可能になっている。



序盤であかねに関係する選択肢を何回か選ぶと……

Point 1

つねにサンディの相手をしよう

対応チャート 3 5 6 11

サンディのイベントを発生させるには、同居というシチュエーションをうまく生かしていくことが重要になる。つまり、家にいる時間帯はできる限りサンディの部屋に行くなどして、会話するきっかけを作るようにしていくこと。



彼女が喜びそうな選択肢を選ぶことで、彼女はますます好意を寄せる。

Point 2

まっすぐ帰宅するのが基本

対応チャート 1 4 7 9 12

2日目以降は、放課後に寄り道するかしないかを選択できる。このとき、どこへ移動するかで出会うヒロインや発生するイベントに変化があるが、ここはまっすぐ帰宅するのが正解。帰り道では、ほかのヒロインと会わないようにしよう。



まっすぐ家に帰らないと、重要なイベントが発生しないことがある。

Point 3

選択を間違えると遠回りに

対応チャート 8

5日目は、登校前に朝食を取るかどうかの選択がある。サンディの言うことを聞いて朝食を取れば、すぐに学校での自由行動イベントに移行する。しかし、食事を取らない場合は、登校途中でサブヒロインのイベントが挿入されてしまう。



朝食を取らない場合は、あかねと鏡子に関するイベントが発生する。

Point 4

サンディとベランダで2人っきり 対応チャート

6日目帰宅後の行動は、銭湯に行かず「シャワーですます」を選ぶこと。すると、この行動がきっかけとなってサンディに声をかけるかどうかの選択が派生するので、「声をかける」を選ぼう。これでベランダでの会話イベントが発生する。



銭湯のあ湯に行くことにすると、ベランダでのイベントは起きなくなる。

Point 5

デートの重要ポイントはコレ 対応チャート

7日目はサンディとのデートイベントが発生する重要な日。よって、朝の選択ではとうぜん「サンディとデート」を選ぶこと。デート中は選択が2回発生するが、ここではチャートどおりに選択しないとベストな結末が見られなくなる。



デート中はサンディを喜ばせることを前提に行動すること。

Point 6

あとはエンディングまで一直線 対応チャート

終盤にさしかかると、反政府組織の魔の手がついにサンディを襲う。サンディが誘拐されたあとは、選択肢が1回出現するだけで、エンディングまで一直線に進んでいく。ただし、ここに来るまでにとった行動やセリフによって内容は変化することに。



ここで父親の応接を待つてしまつて、バッドエンディングになる。

サンディ攻略フローチャート2

- 13 第6日目/帰宅後「シャワーですます」を選択
- 14 第6日目/自宅2階で「声をかける」を選択
- 15 第7日目/起床後「サンディとデート」を選択
- 16 第7日目/サンディとデート中「買ってやる」を選択
- 17 第7日目/ファミレスで「注文していい」を選択
- 18 第7日目/夜の会話で「ショックだった」を選択
- 19 第8日目/サンディとの会話で「優しく〜」を選択
- 20 第8日目/サンディがさらわれるイベントが発生
- 21 第8日目/母親との会話で「かまわず追う」を選択
- 22 第8日目/サンディを発見したあとと犯人と対決する
- 23 第?日目/病院で目を覚ましてサンディと再会する

エンディングへ!

サブヒロイン4人をワンポイント攻略しちゃおうのだ!

サンディは最初から登場しているのに対し、サブヒロインは主人公のクラスメイトである音成あかねと鮎瀬鏡子を除き、放課後になったらすぐに帰宅せず、寄り道をしないと出会うことができない。瀬戸なつきは「寄り道」→「喫茶店」、麴町さやの場合は同様に「さんぼする」を選択することで出会うことができる。そもその出会いがなければ攻略も何もないので、まずは会うこと。

音成 あかね
攻略
キーワード
母の手料理

あかねとは繁華街で何度か会える。これを利用して会話を繰り返せば、交流を深めることが可能だ。まずはサンディとの仲を疑うあかねの誤解を解くことが大事だが、それを取り切れば友達以上の付き合いができる。



あかねは男子生徒から人気があるだけに、時には邪魔者も登場する?

瀬戸 なつき
攻略
キーワード
喫茶店

なつきの場合は、喫茶店にすることが多いので、放課後に寄り道するだけで会話は進む。ポイントは彼女が嫌がりそうな選択肢を選ばないこと。これは注意しつつチャンブルの話に乗ったりすれば、簡単に進展する。



喫茶店に通ってれば、彼女はしだいに主人公のことを意識していく。

鮎瀬 鏡子
攻略
キーワード
本当の恋

鏡子との会話スポットは、公園とあ湯。日によっては昼休みに、中庭などで会話できることもある。彼女は交際の相手について悩んでいるので、その事実を確認したら本当に好きなのかどうかを問い直すこと。



恋人の話では、彼女が怒ってしまうほど突っ込んだ質問をすること。

麴町 さや
攻略
キーワード
ぬいぐるみ

屋間はPC教室、放課後は学校の周辺でさやと合うことができる。関係が進展するのは、彼女を家に招待したあと。しかし、決定的なのは家のことで、彼女を救うことだ。これをクリアすればベストな結末になる。



買い物に行ったらサンディではなく、さやにぬいぐるみを買ってあげよう。

サブヒロインの場合はサンディとは逆に、学校や校外で行動するとイベントが発生する。

fanpage!

ラヴ研 Ver.2

PSOラヴオルケンキュウカイVer.2

発売日、6月7日の夜明けを待たずして始まった「Ver.2」への挑戦。0時からつないでいたキミたちは、どこまで進めただろうか？

「ファンタシースターオンライン」

●2000年12月21日発売●6,800円

「ファンタシースターオンラインVer.2」

●2001年6月7日発売●4,800円

●プレイ人数：1～4人

●VM使用ブロック数：45ブロック

●対応周辺機器：VGA、ぶるぶるばっく、ドリームキャストキーボード、ブロードバンドアダプタ

●ネットワーク接続料：30日間400円、90日間1,000円

〔※旧作「PSO」のみ、初接続時から30日間は無料〕

●ホームページアドレス：http://www.sonicteam.com/psol/

美術部

ギャラリーPIONEER



旧作で大人気だったハニエール。
「2」では苦戦中かな？



旧版では使えたフォニエールのマシンガン。
「2」だとキツいかも……

神奈川県／ゆう

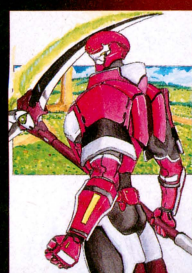
福岡県／RED&YUKI



神奈川県／宇奈月かりん



愛知県／中山和貴



長野県／社圭



熊本県／RYUSEL

あせらずじっくりが基本!!

いざ行かん! チャレンジモード!!

ロビーが黄色い名前で染まってから約半月が経過した。発売日からプレイしている人なら、チャレンジモードもかなり進んでいるかな？ しかし、難しく挑戦できないというハンターズも多いことだろう。今回はそんなハンターズの1人、ドリマガ探検隊の*Pian*と共に、チャレンジモードの基本を学んでいく。あまりの難度にしり込みしていた人も、これで大丈夫だ!!



ドリマガ探検隊最弱の*Pian*を助けるのは、凄腕のヒューマーDain。チャレンジの基礎を学んで、クリアの日を迎えられるか？

攻略Point

敵を攻撃するときは背後から!

「レベルが低くて、敵への攻撃が空振る」場合に有効な戦法は……？ 旧版を初めて遊んだ日のことを思い出してほしい。そう、扉付近に敵をおびきよせて、一度部屋を出る

中を見せる。

扉を入つてすぐの場所で敵を

おびきよせてから部屋を出る

と、敵は攻撃対象を見失い背

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

中を見せる。

ことで、定位置に戻るため背中を見せた敵を襲う戦法だ。とにかく接近戦は背後からが鉄則。薬をムダに使わないように!!



戦しゲートなら出入り安全に

攻略Point

レベルアップによる回復を最大限に活用する

レベルアップ時にはHP、TPが全快する。モノメイト1つでも大事にしたいチャレンジモードでは、このレベルアップでの回復効果も有効に活用したい。つねに次のレベルまでの経験値を確認し、レベルアップが近付いたら、無理をせずにアイテムを節約しよう。



HPは少ないが、もうすぐレベルアップ。そんなときは一撃当てて逃げる。



その敵をほかの人が倒せば、逃げた人にも経験値が入る。安全に回復だ。

攻略Point

簡単な部屋を優先して進む

敵がいる部屋が2つある場合、部屋の中を見て簡単に進めそうなほうから片付けよう。なぜなら、簡単な部屋の敵がいいアイテムを持っている可能性があるからだ。もちろん逆もあり得るが、難しい部屋に行くときは、少しでもいい装備で挑める可能性を考えよう!



ピンチのときは特に簡単なほうを優先。薬が拾えるかも!

攻略Point

鉄則! 身勝手プレイをしない

基本とおりに進むとかなり時間が必要になるが、あせってはいけぬ。ヘタにあせって無謀な行動を取ると、薬をムダに使い、いきなりピンチに陥ることもある。危なくなったら戦闘に参加せず、後方待機するのも重要なチームワークだ。

無謀な突っ込みは薬をムダ使いし、全員の足を引っ張る原因になる。

アイテム分配が成功のカギ

ステージ1～4における各クラスの戦略

チャレンジモードでかならず悩むアイテムの分配。ここではその分配の目安となる、各職業の戦略を考えていこう。

ハンター ハンドガン装備を目指す

ほかのクラスよりは丈夫で攻撃力も高いハンターだが、剣での一撃が空振りすれば反撃を受けるし、それが続けば結局は回復アイテムを消費してしまう。そんなハンターには、前線で戦うためのDEF強化ア

イテムと、いつか拾うであろうハンドガンを装備するためのヒットマテリアルを渡したい。そうすれば剣の空振りも少なくなり、ハンドガン入手前よりも、より安定して戦えるようになるのだ。

レンジャー 初期装備が強いキーパーソン

最初から銃を装備しているレンジャー。敵に近付かないでも戦えるので、DEFを上げる必要がなく、回復アイテムもあまり消費しない。無駄をしなければまず倒されないの

で、最初に持っているスケブドールをハンターに渡してしまってもいいくらいだ。そんなレンジャーが上げたいのはPOW。仲間のなかで一番安定した攻撃法を持ち、攻撃回数も圧倒的に多いレンジャーの力を上げるのは必然なのだ。

フォース 無理は禁物!! 安全に

強力なテクニックが使えない1～4ステージでは、“お荷物”と言わざるを得ないフォース。テクニックの一撃は強力だが、回復手段を考えるとあまり連発できないため、一撃だけ当てて部屋の外で待つという消

極的な戦法で経験値を稼いでいく。そんなフォースには、MIND強化以外のアイテムはあまり必要ない。しかしステージ1と4にはボスが出現するため、余裕があるならDEFとHPを上げたい。



武器はもちろん、強力な防具とヒットマテリアルを使っていく。



ほぼアイテムを必要としない低コストな職業。POWを重点強化!



無理に戦わなくてもいい。ステージ2、3では経験値も悪い!!

アンドロイド 序盤戦では頼れる存在

テクニックが一切使えないアンドロイドだが、序盤のステージ1～4ではヒューマリーやレイマーも大したテクニックを習得できないため、それらの職業と変わらない。レイキャストとレイキャシールはレイマーと同じく安全に戦えるため、パワーマテリアルくらいしか必要ないし、ヒューキャストはヒューマリーやハニュエルよりもDEXが高く、より簡単にハンドガン装備にたどり着ける。また、ステージ2～3では“神経系の状態異常を受け付けない”、“トラップが見える”といったアンドロイドならではの特殊能力が生かせる、役に立つ存在なのだ。



ヒューマリーやハニュエルよりDEXが高く、早くからハンドガンが持てるヒューキャスト。

レア探索部 キミはもう見つけたか!? とにかくカッコいいビジュアル系新装備!!

ロケットパンチ



拳を握り前方に腕を突き出すレイキャスト。



ヒジから先の部分を白煙をあげながら射出する!

この武器の特徴は写真を見てもうれば一目瞭然だろう。なんと、自らの拳を敵に向けて射出する武器なのである。“腕を飛ばす”というのだから、アンドロイド専用の武器なのは間違いないだろうが、はたしてヒューキャストも装備できるのだろうか?



連射できないが、威力は高いロケットパンチ。複数の敵に当たることはあるのか?

スタンドスティル

「Ver.2」から登場した、装備しているのが目視できる盾のひとつ。それもそのはず、この盾にはほかの盾や武器に使われている“フォトン”が一切使われていないのだ。要はなんらかの金属の



ヘルメットを被ったレイマーに装備させると“兵士”のイメージ。カッコいい!

みで作られているということなのだろう。非常に重いため回避率はそんなに上がらないが、防御力は非常に高い。その有効性はともかく、“現実には作れる”防具だけに、リアルなカッコよさが見て取れる。下の写真のように、シブいデザインのキャラに似合いそうだ。

シブいキャラが好みの人に!!



新生・ラグ研! ドリマガ探険隊にキミも参加しよう!!

突撃命だけどよよわなハニュエル「*Pian*」、豪快フォニユール「[sali-n]」、セガ好きヒューキャスト「Beep!!」、熱血レイマー「segataro-」、そして神出鬼没の凄腕ヒューマリー「Dain」の5人で結成された新生ドリ

マガ探険隊は、アルティメットモードを中心に、チャレンジモードに奮戦中! しかしこの5人だけではなかなか勝ち抜けず、苦戦しているのが現状だ。もしもロビーで探険隊に会ったなら、ぜひ一緒に各モードにチャレンジ

してほしい。今日からは、このページを読んでいるキミたち1人ひとりがラグール研究会の研究員なのだ! もちろん、イラストやご意見、質問もこれまでどおり募集するので、ハガキやメールでどんどん投稿してくれ!

メールアドレス
dcm005@athena.dricas.com
〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリマガ編集部
「PSOラグ研Ver.2」係

週刊

新作も攻略もこれ1冊でOK

ザ・ファントム

2001
Vol.248
7.6
特別定価(税込)
420円



好評発売中

毎週金曜日発売

**RPGから格ゲーまで、超大作が目白押し!!
夏に向けて新作ソフトをチェキ!!**

- check 1** みんなが気になる、「アノ大作RPG」の最新情報をGET!! これを見ないと、絶対に損しちゃおうぞ! 見逃すな!!
- check 2** おなじみ「カプコン三昧 六月ノ巻」では、あのビックタイトルの特報に、Devil May Cryなど、新着情報が盛りだくさん!!
- check 3** いよいよ発売される「リリーのアトリエ」。攻略はもちろんのこと、制作者のインタビューなどもお届けするよ!!

グランツーリスモ3 A-spec / エヴァーグレイスII / ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 / シャドウ ハーツ / 魔剣文 (SHAQ) / ACECOMBAT04 shattered skies / サイレントヒル2 / 実況パワフルプロ野球2001 / MissingBlue ほか

※表示内容は都合により変更している場合があります。ご了承ください。

ソフトバンク攻略本ラインナップ

好評発売中

| 書名 | 本体予価 | ジャンル/機種 |
|------------------------------|------------|---------|
| アーマード・コア2 アナザーエイジ オフィシャルガイド | 1,600円(税別) | PS2 |
| スーパーロボット大戦α外伝 パーフェクトガイド | 1,500円(税別) | PS |
| サクラ大戦3〜巴里は燃えているか〜 攻略ガイド 上巻 | 1,300円(税別) | DC |
| エンジェルプレゼント公式ガイド | 1,400円(税別) | DC |
| 春雨曜日公式ガイド | 1,600円(税別) | DC |
| FAVORITE DEAR 純白の預言者 公式設定資料集 | 2,800円(税別) | 資料集 |
| トゥームレイダー5: クロニクル コンプリートガイド | 1,600円(税別) | PS |

6月下旬

| | | |
|-----------------------------------|------------|-----|
| ファンタシースターオンラインバージョン2 パーフェクトガイド | 1,900円(税別) | DC |
| SDガンダム Gジェネレーション キャザード2 パーフェクトガイド | 1,500円(税別) | WSC |

7月上旬

| | | |
|--|------------|-----|
| SDガンダム GGENERATION-F.I.F パーフェクトガイド plus MS名鑑 | 1,600円(税別) | PS |
| サクラ大戦3〜巴里は燃えているか〜 攻略ガイド 下巻 | 1,300円(税別) | DC |
| モンスターファーム for PlayStation2 コンプリートガイド (仮) | 2,000円(税別) | PS2 |
| ソニックアドベンチャー2 ヒーロー/ダーク マニュアル | 1,400円(税別) | DC |

PHANTASY STAR ONLINE Ver.2

ファンタシースターオンライン Ver.2

パーフェクトガイド

「最強ハンター」への道はここにある!!

全ての謎は解けた...

限定オリジナルテレホンカードセット予約受付開始

<http://books.softbank.co.jp/>

ソフトバンクブックスに急げ!!

© SEGA CORPORATION & SEGA TEAM LTD. 2000, 2001
© Gamepark Inc. 2000. SEGAはセガの商標です。



鎖国をしていた江戸幕府。その姿は、ドリームキャスト専門誌だからと言って他の国(他機種)の情報を制限していた昔の『ドリームキャストマガジン』の姿とダブルします……。だけど、ドリームキャストが生産中止になった今の我々の心境は、江戸幕府が崩壊し、鎖国の時代が終焉した当時の日本国民の心境に近いのでは?なんて考えてしまいます。文明開化、他国の文化のいいところはいろいろと受け入れましょうよ。きっと今までの日本(ドリマガ)にはなかったいいモノが見つかるはずですよ。さあ、今こそ開国せん! ドリマガ政府(編集部)は、ドリマガ国民(読者)の皆様に他国(他機種)の最新情報をお届けし始めますよ!

特別企画

ドリマガ

他機種見聞録

目次～コンテンツ～

- P176** …… **魔剣文**
プレイステーション2
セガのアーケード技術はどこまで通用するのか?
- P178** …… **ヴァンパイアナイト**
プレイステーション2
最新ハードでゲームはどう進化するのか?
- P180** …… **ギルティギアX (仮)**
プレイステーション2
NAOMI、DCに続き、珠玉の2D格闘三度転生!
- P182** …… **EVE TFA**
プレイステーション
再びみえる小次郎とまりな! シリーズ第4弾
- P184** …… **ナコルル ～あの一とからのおくりもの～**
Windows PC
SNKの人気キャラクターがPCゲームになって帰ってきた
- P186** …… **ブレス オブ ファイア～竜の戦士～**
ゲームボーイアドバンス
カブコンRPGの原点がGBAでよみがえる!!

セガだって他機種に出します! すでにセガはGBAで「チューチューロケット!」を発売しているし、今後もラインナップは増えていきますよ。

最新情報

GC

スーパーモンキーボール

●セガ/アミューズメントヴィジョン ●アクション ●2001年秋発売予定 ●価格未定 ●1～4人プレイ

完成度

90%

アーケード版よりパワーアップ!

アミューズメントヴィジョン開発のアーケードゲーム「モンキーボール」が、ゲームキューブに登場決定! アーケードよりもグラフィックが大幅にパワーアップされ、しかも多人数同時プレイやミニゲームモードなどなど、家庭用ならではの要素が大充実。6月23、24日の幕張メッセで開催される、次世代ワールドホビーフェアで、もしかしたらゲームキューブ版が出展されるかも? チェック!



複数プレイが熱い!

画面分割による多人数プレイが熱い。アメリカのE3会場でプレイしてみたが、まったく問題ナシ。

通常ステージも豪華に!

アーケード版はシンプルな背景だったが、ゲームキューブ版はこんなに豪華に。なんか楽しげだ。





DCそしてPS2—3年という歳

「交」への進化
その1

ムービーを使うことで映像に深みが

DC版「魔剣X」では、もともとイベントシーンはすべて実機モデルを使って語られ、「シチュエーションによって、どんな映像が変わっていく演出」をねらっていたわけだが、今回のPS2版「魔剣交（シャオ）」では、イベントシーンに関しては、実機モデルを使いつつも、すべてムービーに落とし込むことで、よりCG的な映像表現を深めている。これによって、DC版「魔剣X」と同じシーンも、1つ1つのシーンにムービーならではのCG

処理も加わり、映像に映画的な深みが出ていることに驚かされる。「今回は、映像演出としてストーリーを見せることで、よりアクションゲームの部分に感情移入してもらおうと思ひまして。ムービーの手法を取らせてもらいました。ただ、ゲーム本編とのギャップが大きいのもイヤでしたので実機モデルはそのままにしました」と岡田氏。各シーンは注目だぞ。



基本的なストーリー部分の映像はDC版と同じなのだがムービーになったことでそれぞれのシーンにCG処理が加わり、映像に深みが出ている。映画的な

魔剣

-MAKEN SHAO-

エックス

Xから

| GAME DATA | | | |
|---|----|-----|---|
| ●アトラス●発売中(6月7日発売) | | | |
| ●6,800円 | | | |
| 1人 | 1人 | 440 | 人 |
| ACT+ADV (アクションアドベンチャー) | | | |
| ホームページアドレス | | | |
| http://www.atlus.co.jp/ | | | |
| 対応等 | | | |
| ●デュアルショック対応 | | | |
| 備考 | | | |

‘98年11月27日。当時の新世代機ドリームキャストの発売日に発表されたアトラスのDC第1弾タイトル「魔剣X」。「真・女神転生」コンビで有名な岡田耕始・金子一馬両氏が果敢に挑戦した本格3D意欲作は、DC版の発売から1年半を経て、くしくもアトラス第一開発部PS2第1弾作品「魔剣交」となって再び姿を現した。ハードがDCからPS2となって、「魔剣」はどのように進化をしたのか？ 移植とは違うアプローチを経た「魔剣交」の進化をドリマガ読者にお届けしよう。

「手直し」というより「作り直し」でしたよ

——なぜ「魔剣」はPS2で蘇ったのか？
タイトルの謎、ゲーム性の変更、そしてPS2というハードについて岡田耕始氏に直撃。「魔剣」の進化を語るぞ。
岡田■僕らとして最初にあったのは、PS2はマシンスペック的にどこまでできるのだろうか？という研究開発上の課題があったんですね。そこでまずは、無理矢理「魔剣X」のプログラムをPS2に載せてみただです。これを試す時点で、僕の頭の中に“客観視点でやるとどうなるのか？”という興味もあったので、最初は単にカメラを引いて、腕だけになるのを承知で作ってみただですが、それ

が以外といい感じで動いてくれたんですね。「客観視点」をやったかったのは、「X」で(画面の)3D酔いをするという声が予想以上にありまして。まずはそれが軽減できるだろうという点。結果的にキャラクターの後方から自在に操作できる独自の客観視点ができたとします。あとは、DC版ではやりきれなかった敵の数とか、アクション的な戦略の部分といった要素も、一歩踏み込んで作れるんじゃないかというのがあったんですね。それと、「魔剣」をより多くの人に楽しんでもらうこともできると。

——とはいえ実際にやってみると、大幅

ATLUS

第一開発部部長
岡田耕始

「魔剣X」ではアトラス第一開発部として初めて本格的な3Dゲームに挑戦した岡田氏。PS2作品第一弾となった「魔剣交」では、一歩引いたプロデューサーの立場で大幅な進化を目指した。DCユーザーへのメッセージと開発経緯を聞いてきたぞ。

COZY OKADA

PRESENT! QUOカードを3名様に

DCユーザーもぜひ手に取って遊んでほしい「交」。今回のインタビューでは岡田さんに「魔剣交」のQUOカードをもらったぞ。プレゼント希望者は、P.177の欄外のおて先までハガキで応募してくださいね!



月をかけて「魔剣」は1つの完成形へ

「交」
への進化
その2

客観視点になってアドベンチャーからアクションへ

「X」から「交」。最大の変更点は、「腕だけ」見えていた自キャラを「客観視点」に変更したことで、よりアクション性を増したゲームに変わったことだ。アドベンチャーからアクションアドベンチャーゲームへ。この変化は、「魔剣交」のイメージをDC

版とは大きく違ったものになっている。「魔剣X」体験者も「交」は必見なのだ。

敵は5体くらいはっちら



DC版では敵の表示は3体程度だったのが、「交」では5体以上出ている。アクション性も向上

イメージフレアシステムを追加



「交」ではイメージフレアシステムが採用され、各キャラを使い込むことで技が増える。戦略性が大幅に変化しているのだ。

各キャラのモーションにも注目!



各キャラのモーションが見られるのでプレイジャックも楽しめる。先が見たくなるよな。

「交」
への進化
その3

立体ドルビーサラウンドは究極の形へ

“ステレオ立体音響”による疑似的な3Dサウンド体験は、DC版「魔剣X」のウリでもあったが、今回のPS2版「魔剣交」では、さらに音響面も進化し、PS2作品として初めて全編にわたるドルビーサラウンドを採用している。客観視点となり、より3D空間におけるアクション性が高まっ

た「魔剣交」だが、この立体音響へのこだわりが、ゲームをより進化させている。ゲームにも感情移入しにくれるぞ!



へりが飛び立つシーンの飛行機の飛びシーンなど微妙な音も立体で再現されている。



四方から攻めてくる敵、後方で着弾したバズーカの弾などドルビーサラウンドのもたらす効果はさらに鮮烈に。こだわりもスゴイ。



「ゲームの音は剣身で言う露油みたいなもの」と語る岡田氏。ゲームに不可欠な音は随所に生きている。

人は生まれたがらにして、二つの魂を持つことを

交へ

最新ハード（プレイステーション2）になってゲームはどう進化するのか?

な手直しも必要だったと思いますか?

岡田■そうですね(苦笑)。今回は現場からちょっと引いたプロデューサーという立場から作品作りを指揮してみたんですが、「結構コレはいいよね」という意見とともに、フタを開けてみると、ブレインジャックした敵を実際に画面を引いて見せるわけですから、キャラクターのモデリングやモーションもほとんどが作り直しになりましたからね。

——できあがった「魔剣交」は、イメージしていたものと比べていかがでした?

岡田■思っていた以上のものに仕上がりましたね。敵が増えたことで、アクション性を含めて、ゲームとしての面白味やバランスを達成できる手応えがありましたし、実際それができた。仕上がりは良かったです。

——タイトルの「交(シャオ)」ですが、最初は「これなんて読むの?」と思っていたら、なるほど「X」が2つ並んでいるのか——と納得してみたり(笑)。そのへんタイトルの解説もいただけますか?

岡田■僕らもそこはこだわっていたんですが、今回の「交」は、単なる「移植」ではなくて、「リニューアルした」「作り直した」という部分を伝えたかったんですね。ゲームもずいぶん違ったものになってますし。だけど、「魔剣」という名前も残しておきたい。それで、語源は日本語でいう「交わる」という意味の「交」が非常にイメージと合っていたという部分。それと、言われたとおり「X」が2つ。まさに「X」の次のステップへの進化——という意味で付けました。

——「魔剣」とは、かれこれ3年近い付き合い合いなわけですが、今後の予定は?

岡田■「交」でケリをつけよう、とは思ってないですね。これで完結したという思いはないですね。「魔剣」を使った別の表現の可能性はあると思っていますし、実際今回はやりたかったアクション部分の追求ができたわけですから。

——DCユーザーに向けて何か一言を。

岡田■そうですね。残念ながらストーリー部分については、「交」ではほとんど

手を加えていないので、「X」をやった方には話の展開は同じになってしまうんですが、たとえ話がわかっていても、アクション部分はまるっきり違うものを体験していただけますから。それは自信をもってオススメしますし、ぜひ「交」も体

験してほしいと思います。

——今後の作品予定は?

岡田■今現在、PS2で「真・女神転生」のシリーズ最新作を作っているんですが、映像的にはまた違ったものを見せられるはず。ぜひご期待ください。

究極の映像は「真・女神転生」最新作で?

先日PSで発売された「真・女神転生」。9年前スーパーファミコンで出た名作のリメイクは、アトラスの「原点」をかいま見れる。「他社さんの作品とはまた違った映像表現をお見せする」というPS2のシリーズ最新作にも今後期待が集まる!



かつて初代「真・女神転生」の原案を作ったアトラスが、今回「真・女神転生」の最新作として、さらに進化を遂げようとしているのだ。

9年前のスーパーファミコン版をベースにリメイク。3Dダンジョンは3Dポリゴン。PS2の新作は?





決着をつけようで

「決着をつけようではないか…、どちらが生きるべきか…死ぬべきか…」——まるで、背水の陣を引いた今のセガの状況を示すかのような「ヴァンパイアナイト」のキャッチフレーズ。セガ（ワウエンターテインメント）とナムコが共同開発をして話題をまいたアーケードガンシューティングが、このたび早くもPS2への移植が決定した。セガが作成したPS2タイトルとして要注目なこの新作の見どころを、PS2版の画面を前にチェックしていってみよう。



宿命からは逃れられぬのか…

短い開発期間にも関わらず、セガの技術力を存分に魅せたアーケード作品「ヴァンパイアナイト」。使用基板がPS2互換基板のシステム246ということも話題をまいた。欧州への取材旅行も敢行され、生み出された美しい映像はそのままに、PS2で蘇る！

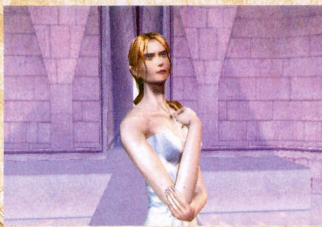
早くもPS2になぐり込み!!

セガアーケードの
切り込み隊長

| GAME DATA | | | |
|---|------|------|----|
| ●ナムコ/セガ/ワウ エンターテインメント | | | |
| ●発売日未定●価格未定 | | | |
| プレイ人数 | 1~2人 | 対応機種 | 未定 |
| SHT (ガンシューティング) | | | |
| ホームページアドレス | | | |
| http://www.namco.co.jp/ | | | |
| 対応等 | | | |
| ●ガンコン2対応 | | | |
| 開発 | — | | |

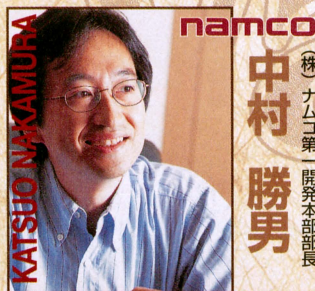
Vampire Night™

セガのアーケード



ワウ（旧セガAM1研）と言えば、セガのアーケードの切り込み部隊のイメージが強い。かつてDC汎用基板のNAOMIへ第1弾ソフト「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」を投入したチームは、今またPS2で同様の使命を背負い、「ヴァンパイアナイト」を投入する。まさにセガの開発技術の見せどころ。その腕はどこまで通用するか注目される！

——開発はセガ（ワウ）、そして販売をナムコがするという今回の「ヴァンパイアナイト」。アーケード版に引き続き、両社が組んで開発の進められている本



ナムコの開発者としての経歴も古い中村氏。今回の「ヴァンパイアナイト」では、PS2用のローカライズやSCEとのやりとりをまとめる。

作は、PS2でどのような仕上がりを見せてくれるのか？ 開発の現状と今後の予定などを聞いてみたぞ。

中川■もう5月のE3でもお見せしたとおり、今はPS2上で動いていますし、ガンコン2でもプレイできますね。あとは家庭用のPS2オリジナル要素を作っているところですね。移植自体も、システム246はPS2とメモリも同じですから、ほとんどそのまま、楽に移植できてますよ。だから、技術的に苦労している……というのはないですね。

——アーケード版のほうも、結構人がついて、人気も高いようですが？

中村■そうですね。セガさんの「ダービ



映像的にも、もトップレベルにある本作

ーオーナーズクラブ」のインカムがなかなか落ちませんけど（笑）、ビデオゲームとしては、かなりインカムも好調ですよ。

——PS2版には、家庭用オリジナル要素も多いようですが、そのへんは？

中川■発売時期は、だいたい冬頃を予定していますからね。NAOMI版の「ザ・

ガンコン2はこの秋注目の周辺機器になるはず

はないか——今度はPS2で……

PS2版
Vampire Night PS2に向け家庭用
ここに注目!
その1 オリジナルモードも満載!

開発に時間的余裕があるぶん、さまざまな家庭用オリジナル要素が作り込まれているPS2版「ヴァンパイアナイト」。「当初予定していたトレーニングモードだけでなく、『ヴァンパイアナイト』の世界観の中でいろんな遊べるミニゲームも用意しているんですよ」と中川氏。お金(銀)を集めてお店でアイテムを買ったりするモードも予定されている。たっぷり楽しめる1作になるぞ!

トレーニングモード



段階的に高度なテクニックを身につけられるようになっているトレーニングモード。このモードを完全にマスターすると、ショップで特殊なアイテムを購入できるようになる。

銀塊を集めよ!



画面上の樽や箱などを破壊すると銀塊が手に入る。グラム単位で集めた銀塊はショップでアイテムと交換し、それを装備することもできる。キャプのカスタマイズをせよ。

依頼を達成せよ!



ノンプレイヤーキャラからさまざまな依頼がくるオリジナルモード。依頼を達成すれば何らかの報酬がもらえるが、達成しなくても「未解決依頼リスト」からいつでも再度挑戦可能。

PS2版
Vampire Night ガンコン2
ここに注目!
その2 対応ソフト第2弾に!

ガンコン2で肉の芽を撃て!!

| スペック比較 | ガンコンからガンコン2 | |
|--------|--------------|--------------|
| 対応ハード | PSおよびPS2 | PS2専用 |
| 入力ボタン | 3カ所 | 7カ所 |
| サイズ | 240×171×35mm | 222×155×38mm |
| 重さ | 270g | 200g |

USB端子対応で軽量小型化

PS2専用ガンコントローラとして、対応ソフト第1弾「タイムクライシス2」と同時に2001年秋に発売される予定のガンコン2(※「ヴァンパイアナイト」は対応ソフト第2弾の予定。つまり発売は「タイムクライシス2」のあとだ)。USB端子対応で従来のガンコンより小型軽量化しているぞ。



底部にCボタンが!

従来のガンコンは、トリガー、A、Bの3つしか入力ボタンがなかったが、ガンコン2にはリロード用にCボタンが追加。カッコイイぞ!

ド技術はPS2でどこまで通用するのか!?



RIKIYA NAKAGAWA
セガエンターテインメント取締役
中川力也

セガ社の一歩ハッター。アーケードだけでなくあらゆるジャンルに切り込んでいるワウ。今回のPS2初タイトルは注目度も高い!

ハウス・オブ・ザ・デッド2」をドリームキャストに2カ月で移植した時に比べると、ものすごく時間をもらっている感じですね(笑)。だからその分、家庭用オリジナル要素も、いろいろと作り込む時間がありまして。今作っているミニゲームは、10何個もあって、しかもそれぞれが結構遊べる内容になっているんです。ボリューム的にもとても遊べる感

時間がある分家でじっくり遊べる内容になってます!

じですよ。

——最近ガンシューティングゲームも、あまり出ていないと思いますが、そんな中この「ヴァンパイアナイト」ではどのへんを見せたいかと思ってますか?

中川氏 今回の作品では、実際にドリームキャストではできないような映像効果や演出もたくさんありますからね。開発現場からすれば、まだまだ面白いことはできそうだし、まだまだ先の見えないハードですよ。ゲームの開発にあたっては、開発チームはドイツやフランスあたりのヨーロッパ周辺に取材も行っており、ヴァンパイアの世界とか雰囲気とかのイメージ作りをしています。画面演出だけでなく、背景の雰囲気などいろいろ見てほしいですね。

——今回ナムコでは、「ガンコン2」というPS2専用ガンコントローラを開発したんですが、USBにも対応していますし、いろいろとガンコントローラとしても進化しています。重さも非常に軽くなっていますし、小型化していますね。

——今回、販売はナムコ、開発はワウとのことですが、PS2の開発はやってみたいいかがですか?

中川氏 今回の作品では、実際にドリームキャストではできないような映像効果や演出もたくさんありますからね。開発現場からすれば、まだまだ面白いことはできそうだし、まだまだ先の見えないハードですよ。ゲームの開発にあたっては、開発チームはドイツやフランスあたりのヨーロッパ周辺に取材も行っており、ヴァンパイアの世界とか雰囲気とかのイメージ作りをしています。画面演出だけでなく、背景の雰囲気などいろいろ見てほしいですね。

——とりあえず、この「ヴァンパイアナイト」はPS2作品なんですが、ドリームガ読者の方にもぜひPRを。

中川氏 開発しているチームが「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」のチームです



開発期間に余裕があるぶん、家庭用ならではのモードもたくさんありそう。期待できる1本だ!

からね。ちょっと番外編っぽいですが、あのシリーズの最新作みたいになって受け取って、少しでも多くの方に遊んでもらいたいですね。家庭用のオマケもたくさん用意していますし、1つのゲームとしてみても、自信はあります。

中川氏 そうですね。ガンコン2を2つ挿して友達と遊ぶとさらに楽しいですから。期待していてほしいですね。

登場はこの冬!



DC版をも凌ぐ完成度の新生「GGX」

「ギルティギア ゼクス」——この名が、アーケードの2D対戦格闘界に新しい灯をともし、さらにDC版への移植で、より多くのユーザーを震撼させたことは記憶に新しい。そして今回、今なお根強い人気を誇るこの作品がPS2に移植されることは、ファンにとっても、まだ手に触れたことのないユーザーにも、うれしいこととなるだろう。ドリマガでは、その驚きの第一報を数点のPS2版の最新画面と、現在判明している限りの追加要素

Radical
—Cool
and……Beautifully

Check Point 14人+αの個性派キャラ

多くのファンを魅了してやまないのが、生物兵器ソル、聖騎士カイをはじめとする登場キャラクターたち。7500枚を超えるアニメーションパターンが、彼らの存在感を確かなものにす。



ある者は剣を、ある者は己の肉体を武器として戦う。華麗で爽快感のある動きは圧巻！

Check Point 熱いゲームシステム

通常攻撃での連続技「ガトリングコンビネーション」、一撃ヒットさせればそのラウンドの勝者となる「一撃必殺技」など、数々のシステムが戦いを豪快かつ華やかに彩る！



初心者でもそれなりに、上級者ならより高度に戦えるシステムが満載。

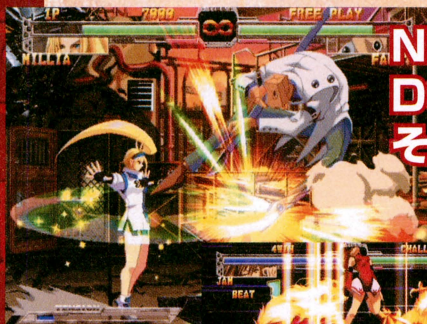
Check Point 充実のプレイモード

アーケード版完全移植モード以外の、トレーニングモードやサバイバルモードなど、DC版でもあったモードは、改良を加えて搭載される。それに加え、さらに新しいモードが!!



より実戦的にCPUと戦える機能がトレーニングに!
ひたすら強くなって、敵が行く手を阻むサバイバル。

ファンに捧ぐ究極の一作PS2に登場!



NAOMIから
DCへ
そして——

あの
興奮が



みたび
三度
訪れる



(BY YOURSIDE "G.GEAR")

ギルティギア ゼクス(仮)

2000年夏にアーケード版が登場して以来、凄まじい勢いでその認知度を高めていった2D対戦格闘、それが「ギルティギア ゼクス」だ。その作品がDC版の内容はそのままに、ファンを唸らす要素を追加・改良して、PS2という新たな舞台で華麗に転生する!

| GAME DATA | | | |
|---|----------|----|--|
| ●サミー●秋発売予定 | | | |
| ●価格未定 | | | |
| 1 枚 | 1~2 人 | 未定 | |
| ACT (2D対戦格闘) | | | |
| ホームページアドレス | | | |
| http://www.guiltYGearX.com/ | | | |
| 対応機 | | | |
| 未定 | | | |
| ギルティ ギア ブチ2との連動予定。 | | | |

StoryMode

ストーリーモード

生物兵器「ギア」をめぐる物語が根底にある本作。このモードは、キャラクターの因縁関係やエンディング後日談などストーリー性を重視したもので、これまでのアーケードモードとはまったく別物になるらしい。

GalleryMode

ギャラリーモード

与えられた課題をクリアしていくと、イラスト、原画、設定資料などのCGが次々と閲覧できるようになっていくモード。さらには一般ユーザーからイラストを募集して収録する予定だとか(詳しくは右記参照)。



写真は通常対戦時の特殊アニメーションシーンが別の演出で……



自然に体力が回復していく敵を
制限時間内に倒せ!

新たな風を感じさせる

PS2版オリジナル要素

移植にあたり、新たなオリジナル要素が追加されるPS2版「ギルティギア ゼクス(仮)」。DC版移植の際にも驚かされるものばかりだったが、今回もファンの心をくすぐる価値あるものとなりそう。ここではその一部を紹介していこう。



このステージ背景、気になるところがいくつかあるのだが、気付いているだろうか? ただならぬ気配を感じずにはられない。続編も期待せよ。

まだ見ぬ地で何が待っている?

New Stage

新ステージ

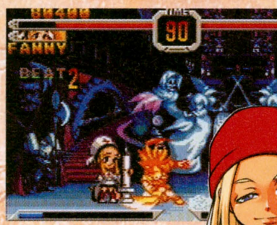
見た目にも新鮮な、新ステージがいくつか追加されるようだ。ステージが増える=さらなる激しい戦いの予兆なのか?



「ギルティギア プチ2」との連動

for ワンダースワンカラー

今年1月に発売された「ギルティギア プチ」に続き、新キャラ新要素の追加で大幅パワーアップを施した「2」が早くも登場。しかもそれは、PS2版「ギルティギア ゼクス(仮)」とリンクする「何か」があるらしい……。



タイトル ■ギルティギア プチ2
機種 ■ワンダースワンカラー専用
発売日 ■9月発売予定
価格 ■未定
備考 ■通信ケーブル、ステレオ対応、PS2版「ギルティギア ゼクス(仮)」と連動予定



開発者の意気込みを聞け!!

プログラマー
高岡耕平氏

今回PS2版のプログラム部分を担当している氏。気になる現在の状況と今作の魅力について聞いた。

——現在(6月中旬)、プログラムの作業はどれくらい進みますか?

高岡 メインとなる部分は、ほぼ問題なく動作するレベルまでいきました。今は、PS2版としての各種新要素など、追加の作業を行っているところです。

——DCとPS2は、ハードが違うこともあって移植も大変なのでは?

高岡 ええ、やっぱりハード的な特性がそれぞれあって、その差をいかに吸収するかというところで、けっこう時間を使っちゃいましたね。

——ドリマガが読者はDC版を持って

一撃インタビュー

いる人が多いと思うんですが、その人にもひとことアピールを。

高岡 今回発表した、ストーリーモードやギャラリーモードを始めとした独自のモードはもちろん、さまざまな新要素を追加していく予定です。どうぞ期待しててください。

まだどんなモードが隠されているのか。ドリマガでも新情報が入り次第紹介していくぞ。また、姉妹誌「ザ・プレ」掲載のディレクター・岩佐氏のコメントも要チェックだ!

SOUND TEST

MODE STEREO
BGM VOL. 100% STANDARD
BGM (TEST) 11 - JOURNEY - LITTON BAR & MINORARD
SFX ON NITLA HADE
VOICE TEST NITLA HADE TYPE-A
EXIT
A- B-END ---CHARGE START-

細かいところにも手を加え、よりユーザーフレンドリーに。

本誌ファンページ「GGX illusion」への投稿も

イラストや人気投票などを大募集! 質問などの文字ネタも大歓迎だから、想いのたけをつづって投稿してほしい。

〒170-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部「GGX illusion」係



SIDE まりな 拷問の末、殺害されたある夫妻、犯人の目的はなんだったのか？

アメリカでの訓練を終えたまりなが、帰国後にかかわる初めての仕事。それは、外国のダーク・パワー……明らかにプロの手口と思われる殺人事件の調査であった。殺されたのは貿易商を営む藤井夫妻と、麻薬の密売人である江崎という男。相手がプロである以上、捜査も慎重にならざるを得ない。はたして、事件はプロの殺し屋によるものなのか？

右は藤井夫妻の一人娘、ユカ。事件の唯一の生存者である。



| GAME DATA | | | |
|---|---|----|--|
| ●ネットビレッジ●9月6日発売予定 | | | |
| ●6,800円(通常版)/9,800円(限定版) | | | |
| 3 | 1 | 未定 | |
| ADV (アドベンチャー) | | | |
| ホームページアドレス http://game-village.net/village.ne.jp/eve_zero/ | | | |
| 対応機 | | | |
| ●デュアルショック対応 | | | |
| 備考 | | | |

二人の異なる視点から事件を追うマルチサイトシステムを採用し、多くのファンを持つ「EVE」シリーズ。その最新作にあたる本作は、シリーズ屈指の人気キャラ・まりなと小次郎を三度、主役にすえた意欲作。2作目より4年の時を経た彼らがどんな活躍を見せるのか、期待したい。



小次郎・まりな

EVE The Fatal Attraction



AFTER "The Lost One" —

| | |
|--------------------------------|----------|
| EVE ZERO (3作目) | |
| ●主人公 | 小次郎・まりな |
| EVE burst error (1作目) | |
| ●主人公 | 小次郎・まりな |
| EVE The Lost One (2作目) | |
| ●主人公 | 杏子・SNAKE |
| EVE The Fatal Attraction (4作目) | |
| ●主人公 | 小次郎・まりな |



「EVE」シリーズのキーとなる存在。本作でもかわらぬのかそれとも……

小次郎・まりなをとりまく環境にも変化が……

世界を震撼させた「Lost One」事件から4年……。その間に、二人をとりまく環境にも大小さまざまな変化が見て取れる。すれちがいばかりの弥生との関係をよそに、助手である恭子とは公私ともに「深い関係」となったらしい小次郎。現役を退いたはずが、再び現場に舞い戻ることになったまりな。時とともにうつろう彼らの心情的な変化などにも注視してもらいたい。



氷室恭子



小次郎との付き合いも長いせいか、自然と深い関係に。有能だが、家事は苦手。

天城小次郎



エルディア国王位継承事件(「burst error」)をはじめ、数々の難事件を解決に導いた名探偵。だが、現在は浮気調査やペット探しなどで日々の糧を得ているようだ。元恋人の弥生とは疎遠になっているらしいが……。

法条まりな

4年ぶりに現場に復帰した、内閣調査室の「鬼教官」。かつては任務成功率99%オーバーを誇った一級捜査官で、「burst error」の事件を機に現役を退いていた。性格は奔放かつ楽天的。趣味はゲームと恋愛とか。



藤井ユカ

まりなが今回の事件で保護する少女。両親が殺されたショックは隠せないが、捜査の協力を申し出る強い面も。

シリーズおなじみのキャラももちろん登場

まりなが公安部に所属していた頃からの上司「本部長（甲野三郎）」や、まりなの教え子で2作目の主人公だった杏子など、シリーズゆかりの登場人物は本作でももちろん登場する。物語が「Lost One」事件以降の話ということで、その後の彼らがどうなったのか気になる人も多いはず。登場人物の中に故人となった「オヤジさん」こと源三郎が名を連ねているのは、回想シーンでの登場のためだろうか？

例えば杏子の場合だと…

まりなの教官時代の教え子の一人、杏子。「Lost One」事件を紆余曲折の末、解決に導いたものの、捜査官としては不適格と判断され、現在は事務職に就いている。ちなみに、判断を下したのは他ならぬまりなだ。



【杏子】後ろ姿見た時、真逆って思ったんですけど……こっちに来たなら、連絡入れて欲しかったです。



甲野三郎

桐野杏子

桂木源三郎

三度交わる

亡き父・源三郎の跡を継ぎ、事務所を切り盛りする女探偵。小次郎とは恋人同士だった過去がある。

桂木弥生

安藤氏が引き取り、育てている双子の娘。姉の美佳はおとなしく、妹の美紀は活発でワガママと対照的な性格。

安藤美佳&美紀

SIDE 小次郎 依頼者の強い願いから、ボディガードを請け負うも……

小次郎の事務所を訪れた、ある女性からの依頼。彼女は安藤商事という社長の秘書と名乗り、社長のボディガードをしてほしいと願い出る。それは探偵の仕事ではないと断ろうとするが、氏の人柄と破格のガード料に惹かれ、受けることに。彼が狙われる理由とは……。

彼が依頼者の安藤氏。ガードの仕事は、彼が自宅にいるときのみでいいという話だ？

GAME SYSTEM より感覚的な操作を可能にする 新システムを導入

本作から導入の新システム「タッチャブルビュー」。これは、従来までの「見る」「調べる」といったオーソドックスなスタイルでなく、画面内のオブジェクトにカーソルを合わせることでコマンドを実行するシステムのことである。チェックできるオブジェクトはカーソルを合わせるとターゲットが現われるので、それをクリックすればOKだ。自分をチェックすれば「考える」コマンドとなるのが斬新い。

話す・考える

画面端の人物をクリックすると「話す」、自分をクリックで「考える」。人物を別枠に表示することで、同時に4人までの人物を画面内に表示可能になった。



見る・調べる

ターゲットが表示された箇所を「見る」「調べる」。状況に応じてコマンド内容は変化するので、何度か調べる必要がある場所も。



ターゲット表示の一例。ここでは線路や空、遠くの橋など、その対象

「ZERO」の頃から、くっつきたり離れたりを繰り返す二人。今回もひと波瀾あり？



カムイコタン

そこは自然の中にある、
ぼくたちの住んでいる場所——

ぼくは、みんなをまとめている
おじいさんにいわれて、



マナリ

巫女としてのナコルルに憧れている、ナコルルの幼なじみ。普段は穏やかで控え目な性格をしているが、いざというときは本来持っている強い意志と行動力を発揮する。歌い手の家の娘だが、周囲から歌唱力は低いという評価を受けている。

そしてある雪の夜、
あのひとは帰ってきた
体も着物もボロボロだけど、
とてもすてきな笑顔で——



リムルル

ナコルルの妹で、姉を心から尊敬している少女。周囲の空気を変えるほど明るく活発だが、それが災いして事件を起こすトラブルメーカーでもある。主人公のよき遊び相手となる。

家であのひとの帰りをずっとまっていた
カムイコタンの代表として、
みんなを守るために旅だったひとを
ずっと、ずっとまっていた——



謎の少女

ナコルルと似た容姿を持つが、人としての何かが少し欠けている少女。常に冷静であり、物事を割り切って考えている。森で主人公と出会い、剣術を教わることになるが、その真意は謎に包まれている。

—そうして、
ぼくとあのひとの生活がはじまる—

ナコルル

— あ の ひ と か ら の お く り も の —



■ブランド：インターレッツ ■発売日：7月6日発売予定
■価格：8,800円（初回限定版）／7,800円（通常版）／8,800円（Web通販版）
■ジャンル：ADV（インタラクティブアドベンチャー）
■OS：日本語版Windows95（SP1以降）/98/Me/2000 ■CPU：Pentium II 300MHz以上推奨
■メモリ：64MB以上推奨 ■CD-ROMドライブ：8倍速以上推奨 ■CD-ROM枚数：2枚
■使用ハードディスク容量：700MB以上
■ビデオカード：VRAM4MB以上（ハイカラー以上の表示が可能なもの） ■DirectX：7.0以降
■標準画面解像度：800×600（フルスクリーン化可能）
■サウンドカード：Windowsに準拠（要DirectSound対応）
■備考：初回限定版はオリジナルサウンドCDを同梱、特製パッケージ仕様。
Web通販版は通信版の内容にプラスして、オリジナルグッズ3点付。

SNKの人気格闘シリーズ「サムライスピリッツ」の人気キャラクター・ナコルルに焦点を合わせたアドベンチャーゲームがウィンドウズPCに登場する。格闘ゲームでは多くを語れなかった彼女本来の姿とは、どのようなものなのだろうか？

決して語られなかった 少女の物語が今、PCで幕を開ける

ナコルルの生活を描いた アドベンチャーゲーム

友達と世間話に興じたり、夕飯の献立を気にしたり……そんな他愛のない日常を、ナコルルと一緒に暮らす7歳の子供の視点で描いていく本作。シリーズに関わってきたスタッフが結集して制作し、PCならではの高解像度グラフィックと、こだわりを持って作られた“音”で彩られた、心に残る物語だ。

ナコルル公式ホームページ

下記アドレスにて公開中の公式ページでは、製品情報やスタッフの開発日記、イベント参加情報などが掲載されている。また、オリジナルグッズや製品の通販も受け付け中だ。特に製品は通販専用特典もあるので、スタッフの制作日記など、読み物気になる人は見に行こう。



スタッフの制作日記など、読み物系コンテンツも豊富にある。

access! ▶ <http://www.inter-lets.org/nakoruru/>

ナコルル

女の子として“普通”に生きることには憧れていたが、カムイコタンを代表する巫女の使命によって天草討伐へと赴いていた少女。無事故郷に戻り主人公と暮らすことになった彼女は、“普通なこと”に幸せを感じていたが……。





「ドラクエ」「FF」に続く第3の

当時はアクションや格闘が中心だったカプコンがSFCで発売したRPGが「ブレス オブ ファイア～竜の戦士～」(以下ブレス)だ。8年ぶりにGBAで復活した本作の見どころと、開発者へのインタビューをお届けしよう。



「ブレス」ならではの POINT1 個人アクション

まずは本シリーズの特徴ともいえるのが、登場キャラクターの多彩な個人アクションの数々。たとえば主人公のリュウは、戦闘時に竜に変身してパワーアップしたり、フィールドで釣りをしたりできるのだ。ついつい本編を忘れて釣りに夢中になってしまうこともあるかも!?



竜変身は最初からはできないが、変身できるようになると戦闘がより楽しくなるぞ。



個人アクションはどれも個性的。これをうまく使わないと先に進めないことも。

| GAME DATA | |
|--|--------------|
| ●カプコン●7月6日発売予定 | |
| ●4,800円 | |
| 1 | メモリーバックアップあり |
| RPG (チェンジフルRPG) | |
| ホームページアドレス http://www.capcom.co.jp/ | |
| 対応等 | |
| ●GBA専用通信ケーブル対応 | |
| — | |



カプコン

インタビューに入る前に、「ブレス」シリーズの歴史を振り返っておこう。まず今回の「竜の戦士」は、前述のとおり1993年4月にスーパーファミコン(以下SFC)用オリジナルRPGとして発売された作品。翌年12月には続編として「ブレス オブ ファイアⅡ～使命の子～」が発売される。そして、「Ⅲ」「Ⅳ」はハードをPSに変え、発売。さて今

回GBA版を手がけるお二人とは?

——それぞれ担当された部分は?

竹下 ■プロデューサーですけど、今回はどちらかというと宣伝プロデューサーに近いかな。今回の「ブレス」はリメイクになるんですけど、あまり変えたくないというのがまずありました。リメイクの仕方にもいろいろあって、中途半端なリファインをするくらいなら、オリジナルのままにするか、一から作り直したほうがいいと思うんですね。特にRPGは。ですから今回はオリジナ

ルを大事にしたいと、それをうまく宣伝していくという役割です。

原田 ■システム回りの仕様変更ですとか、開発進行やチームの管理などの全体的なディレクションをやっています。

——GBAで「ブレス」を出すきっかけは?

原田 ■最近のユーザーさんは、やはり「Ⅲ」や「Ⅳ」からこのシリーズをプレイされていて、「Ⅰ」「Ⅱ」もぜひプレイしたいという声があったんですね。どうしても、いまからSFCのソフトやハードを新たに入手するのは難しいでしょう。そういった状況の中で、「ブレス」シリーズの原点でもある1作目に触れていただいて、こういったゲームだったのかを知ってほしいと思ひまして、移植することになりました。

——ハードはPSでもよかったのでは?

原田 ■そうですね。PSで、という話もあったんですが、もっと気軽に手に触れていた

だこうと思ひまして、携帯ゲーム機がいいだろうということになりました。据え置きハードですと、結構「やるぞ!」という気持ちで始めない途中までやめてしまうなんてこともありますよね。これが携帯ゲーム機でしたら、どこでも時間のあるときに少しずつ進められますし、そういった気軽な気持ちで遊んでほしいかなとですね。

——GBA版ならではの変更点や追加点を教えてください。

原田 ■GBA版はプレイヤーの顔グラフィックをすべて描き直しています。SFCではハードの制約上、同時に色数があまり出せなかったんですね。GBAの性能も上がっていますし、スタッフのスキルも上がっています。それなら一発描き直してやろうということになりまして、キャラごとに16色ずつ使って描き直しています。

——そのほかの変更点は?



MIRONOBU TAKESHITA

CAPCOM 第三開発部 プロデューサー 竹下 博信

ドリマガでは「エルドラドゲート」のプロデューサーとしてもおなじみの竹下氏。カプコンのRPGタイトルには欠かせない存在といえそう。ちなみにSFC版「ブレス」が出たころは、営業で問屋やお店を回っていたり、質問電話でユーザーからの質問に答えていたりしていたそう。

カプコンの目指す冒険ファンタジーRPGの原点です (竹下)

RPGとしての地位を確立



いつでも中断、 いつでも再開

POINT2
SFC版では特定の町の施設などではセーブできなかったが、GBA版では、サブ画面が開ける状態ならいつでもセーブ、中断が可能になっている。これなら、電車に乗っている間や、ちょっとした待ち時間などに気軽にプレイすることができる。もはや携帯ゲーム機用ゲームでは必須の機能といえるだろう。



ダンジョンの中でもサブ画面が出る状態なら中断可能。これならいつでもプレイできるよね。



友達とアイテムを 交換しよう

POINT3
GBAの通信ケーブルに対応している本作。その内容は、インタビュー中にもあるように、他の人とのアイテム交換ができるというもの。お互い1個ずつしか交換できないが、ゲームを始めたばかりの人が、先に進めた人と有効なアイテムを交換することで、より楽にゲームを進めることもできるようになるわけだ。

かえるアイテムを えらんでください

| | | |
|------|-----------|-----------|
| アイテム | ●ちりよのぬいX5 | ●つきのすくX2 |
| つかう | ●べんのなみだX9 | ●べんのなみだX5 |
| すてる | ●おふだ X2 | ●ぼんのうやくX5 |
| かわかえ | ●かいしんたんX1 | ●まもりけりX9 |
| せいとん | ●りんご X2 | ●きつやく X8 |
| とっけ | ●サンダーストーン | ●アラナイくり |
| | ●だいちのかき | ●クラインのつば |
| | ●ゆうしゃのゆびわ | ●おうのかき |

「とにかく最後までプレイしてほしい」と原田氏。これも1つの協力プレイ？

GBAオリジナルタイトルも続々登場!!

「ファイナルファイト」や「プレス オブ ファイア」など、リメイクが目立つカプコンのGBAラインナップだが、オリジナルタイトルも続々登場予定だ。今回は発売間近の「優駿ラブソディ〜」を紹介。



優駿ラブソディ〜

- カプコン
- 6月29日発売
- 4,800円
- ジョッキーRPG
- 専用通信ケーブル対応

目指せ一流ジョッキー! 目指せ全GI制覇!!

本作は、新米ジョッキーとしてレースに出て勝利を目指す一方で、愛馬を調教しながら大レースの勝利を目指すすりきりジョッキーゲーム。本格的

な競走馬(十ジョッキー)育成ものを、携帯ゲーム機用にバランス良くコンパクトにまとめているのが特徴だ。お手軽だけどやり込み度は大きい。



レース中のテクニクにのみにも調教も重要なファクターとなる。自分だけの名馬を育てよう。



モードはストーリーモードのほか、レースだけを楽しむエキシビジョンや通信対戦を用意。

RPGの原点がGBAでよみがえる

ゲームボーイアドバンス

じつは「II」の開発がスタートしました(原田)

原田■SFC版は、デモシーンでも1枚絵が多かったんですね。それで顔グラフィックを描き直した手前、1枚絵とのタッチの差が明確に出てしまったので、デモグラフィックも顔グラフィックに合わせて描き直しています。このへんもかなり気合いを入れて作っていますので、昔SFC版をプレイした方にもぜひ見ていただきたいですね。かなり印象が変わっていると思いますよ。逆にストーリーの部分は大きな変更はありません。若干わかりにくい部分に手を入れた程度です。これ以外にSFC版と大きく変わる部分はありますが、操作感覚をあげるためにシステム回りを大幅に変更しました。やはり8年前と今ではユーザーの指向も変わってきていますので、今風のテンポ、今風の使いやすさを目指してシステム回りを変更しました。

—あとは携帯ゲーム機としては、レジュ

ーム機能が欠かせませんよね。

原田■そうですね。本作でも中断機能を付けていますので、サブ画面に入れる場所ではどこでも中断できるようにしています。

—通信ケーブルでアイテムのやり取りができるようになっていますか？

原田■これはぜひとも最後までプレイしていただきたいと思って入れました。他の人から強力なアイテムをもらってもいいから最後までプレイしてほしい。後半でしか手に入らないアイテムを交換で手に入れば序盤からサクサク進めることができますし、これをきっかけに友達が増えると素晴らしいですね(笑)。

—今後の「プレス」シリーズ、そしてカプコンさんのRPGはどうなるんでしょうか？

竹下■「プレス」シリーズは、GBA版の「II」を出します。それからはいくつか考えていることもありまして、まだちょっとお話し

CAPCOM

第三開発部
プランナー 原田典幸

GBA版「プレス」ディレクター。以前はアーケードの企画を経て「ストリートファイターZERO 3」や「ストリートファイターIIIダブルラインバクト」など、移植ものを手がける開発チームへ。開発はひとと段落し、あとは発売を待つだけの方で、早くもGBA版「II」の開発がスタートしたという。

できないんですが、もう少ししたら何か発表できるかもしれません。それからカプコンとしては、やはり各社さんとも「ドラクエ」「FF」という巨人がいる中で、第3のRPGを生み出そうと、試行錯誤して頑張っていると思うんです。その中でカプコンなりのRPGを目指して作っていきたいですね。

—最後に読者へ一言お願いします。

原田■いろいろな個性あふれるキャラたちによる冒険やアクションが「プレス」シリーズの見どころですから、今回のGBA版はそ



れがお手軽に楽しめると思います。ぜひ最後までプレイしてシリーズのファンになってほしいですね。

竹下■「プレス」は個人アクションがメインみたいに使われていますが、物語や世界観もしっかりと作っていますので、楽しんでいただけたと思います。あと「エルドラドゲート」もよろしく(笑)。

Hitmaker Trust!

ヒットメーカー・トラスト!

Vol. 20 <http://www.hitmaker.co.jp/>

従来のリズムアクションゲームとは異なり、「DJシミュレーション」という本格的なゲーム内容がファンにウケている「クラッキンDJ」に、待望の続編が登場！ 今回はあの光吉猛修氏が開発に参加するなど大きくパワーアップ！ インタビューは必見だ。

ゲームミュージック界のカリスマ2人、Hiro師匠と光吉氏がタッグ!

昨年にヒットメーカーへと移籍した、セガの名物サウンドコンポーザー・光吉猛修氏が「2」の開発に参画。おなじみのHiro師匠とのタッグは、まさにファンには応えられない豪華な顔合わせだ。アーケードに光吉ボーカルを響き渡らせろ！

クレッキンDJ

PART 2

- セガ/ヒットメーカー
- 近日稼働予定
- DJシミュレーション
- 1人プレイ●NAOMI基板

あの人気DJシミュレーションに
早くも続編が登場!

昨年アーケードに登場し、人気を博している本格派DJシミュレーションゲーム「クラッキングDJ」に早くも新バージョンが登場。新曲の追加はもちろんのこと、初心者から上級者まで楽しめるように充実の進化を遂げている。さっそくチェックしてみよう!

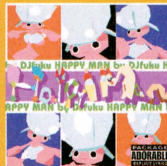


PART2 はココが違う!

CHECK!
1 **新曲が
22曲追加に!**

前作との大きな違いは、新曲、初心者向けのレッスンチューン、そして上級者向けにスーパーリミックスバージョンの追加などが挙げられる。ほかにも“COOL”という評価項目が追加されたり、ゲームオーバーになりにくくなったりと、バランスが調整されている。

前作はCoolな雰囲気が印象強かったが、今回はボーカル曲などが加わってジャンルが幅広くなった。また、曲のテイストやジャケットもポップなものが増えているので、前作では敬遠がちだった人もこれなら親しみやすい?



**CHECK!
2** **スーパーリミックス
モードの追加!**

上級プレイヤー向けの超激ムズモードが、このスーパーリミックスバージョン。登録されている約30曲もの楽曲すべてに、上級者向けのシーケンスが用意されている。「慣れてくると簡単な曲はつまらないから」とは開発のHiro師匠の弁。最高レベルはなんと30どとか。



CHECK!
3

**レッスンチェーンで
初心者も楽しく**

「2」はレッスンチューンという練習曲が用意され、初めてプレイする人でもスムーズに操作方法を習得することができる。

これは、前作はちょっと敷居が高い部分があり、初心者がなかなか入り込めなかったという反省点を踏まえたうえで追加された要素だ。また、光吉氏のMCがかなり気合が入っており、こちらも必聴。



画面上にターンテーブルと手を表示。これなら視覚的にもわかりやすく初心者も安心。

Coolなイメージから Popを目指す PART 2

セガを代表するサウンドクリエイター2人が夢のタッグを実現！ 今作は光吉ファンはもちろんのこと、古くからのセガマニアから最近のファンまで幅広い層にウケそうな予感がある。今回はクールなイメージからポップにイメチェンしたというそのわけは？

初心者の方にぜひ 楽しんでほしい

——「2」の開発経緯は？

Hiro■前作は、開発メンバーもウチの社長も「これはイケる！」と自信を持ってリリースしたんですけど、どうもプレイヤーに面白さが伝わってないようなんです。ゲーム自体は楽しいと確信していたので、初心者向けにチュートリアルモードを付けたり難易度を下げて、幅広い層に楽しんでいただこうと。

——今回のセールスポイントは？

Hiro■まずは遊び方をわかりやすく解説してくれるレッスンチューン。前作の解説モードは英語だったんだけど、それじゃやっぱり伝わらない。今度は日本語でレッスンさせたいというところにちょうど光吉が移籍してきたので、だったらMCは光吉しかいないだろうと。
光吉■まさにオレのやりたかったことなので、もう全然OKでしたよ。後輩からは「光吉さん、自分の

声の編集って恥ずかしいくないですか？」って聞かれましたけど、もう全然恥ずかしいくない(笑)。

Hiro■レッスンチューンってゲームオーバーがないから、必ず最後までプレイできるんですよ。最長だと4分以上になりますよ。

——全体的な難易度も見直されているんですか？

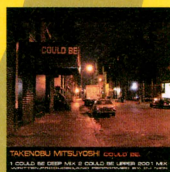
Hiro■はい。今回は順番に遊んでいくと、まずはカットイン、その次にキューイング、最後にスクラッチができるようにという順番で、ステップアップして練習できるような構成になっています。

——新曲に関しては？

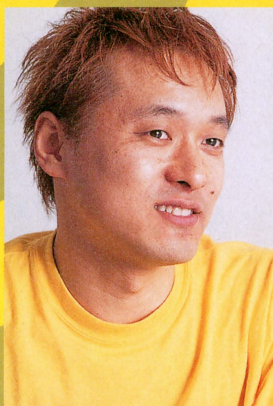
Hiro■基本的にジャンルが広がったかな。前作はクール一筋だったんですけど、「2」はもっといろいろな客層の方に楽しんでほしいということで、ハッピー系やボーカル曲なども入っています。背景などもポップな感じにして親しみやすくしてますね。

——ボーカル曲といえば光吉さんですか(笑)？

光吉■「2」をやるからには、やっぱり自分のボーカル曲は入れたいと思っていましたし、今回のコンセプトも「親しみやすく」でしたから、すんなりと決めましたね。今回の「Could be」という曲



【みつよしだけのぶ】ヒットメーカーに移籍しての初仕事となった本作。特に光吉氏のボーカルがフィーチャーされた「Could be」は、プレイヤーが口ずさみながらプレイできることを目指した曲で、要チェック。「楽しかったですよ。今回はMCもできましたし」とのこと。



は低めの難易度になるって決まっていたから、じゃあ「デイトナ」のようにサビが頭の中

でぐるぐると回る「洗脳ソング」にしようという目論見が最初からあって、それに関してはねらいどおり(笑)。

——スーパーリミックスバージョンの追加の経緯は？

Hiro■今回は初級からどんどんステップアップしていくような感じで作っていますから、序盤はすごく簡単なんです。そこでちょっと慣れた人がプレイしようとする、簡単な曲しか選べないとつまらないだろうから、最初から熱くなれるようなモードを入れたんです。挑戦する人は、ノーマルモードの曲を半分以上はクリアしてからにしてほしいですね。

——ゲーム本編もちょっと変わっている？

Hiro■通常のノーマルモードは補完が入って、スタート時はゲームオーバーにならないようになっています。前作はちょっともたつくだけで、即プレイ終了でしたから。

——「クラッキンDJ」は、これが完成形？

Hiro■そうですね。これだったらみんなに楽しんでもらえるだろうと思います。「2」のプロジェクトがスタートしたとき、「前作はここがダメ」だという指摘はいっぱい挙がりましたが、「ゲームがつまらなかった」という意見はなかったですから。



【ひろ】鈴木裕と共にセガの体感ゲームの黄金期を支える。代表作は「アウトラン」「ファンタジーゾーン」「レンタヒーロー」など。今作は初心者向けのアピールが強いが、上級プレイヤー向けのスーパーリミックスバージョンや「COOL」の導入などは、Hiro師匠の考えによるものだ。



Hiro

光吉■わかるっていう線があって、それを超えるすごく楽しいんですよ。でも、そのわかるまでがすごくつらいんですよ(笑)。だから、いかにその距離を縮めるかというミーティングをしました。

——最後にひとことお願いします。

光吉■前作とは別物というイメージでプレイしてもらえるといいかなと。それぐらいかみ砕いて作ったつもりなので、まず騙されたと思って1回プレイしてみてください。楽しい曲がいっぱい入っていますから。

Hiro■ちまたではそろそろ音楽ゲームが廃れてきているようですが、あれは実際にはタイミングゲームで、ゲーム性はそこしかないんです。「クラッキンDJ」も音楽ゲームなんですけど、楽器をシミュレーションして「演奏する楽しさ」をプレイヤーに与えているんです。そこが今までの音楽ゲームとは絶対に違います。また、少しでも多くのプレイヤーに遊んでもらうためにも、お店も積極的に導入してほしいですよ。前作はなかったことにして(笑)。メンバーなんか開発が終わってから2カ月も経っていますけど、いまだに遊んでますから。

——ありがとうございました。

プレイ中は「COOL」をねらっていけ！

「COOL」は、よりDJに近いプレイをしたほうがカッコイイということで、今回は目立たせています。具体的には、キューイングの時に戻してカットインする前にターンテーブルの回転が正方向になっていて、かつパーフェクトでカットインさせる。難しいですけどね(Hiro)



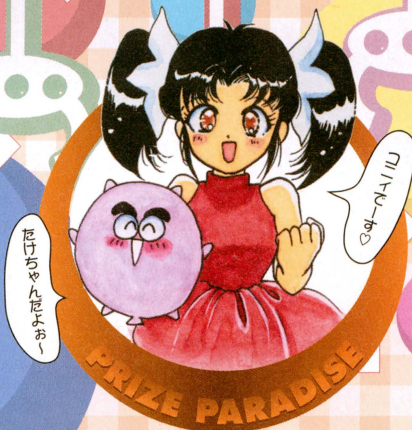
今回はキューイングで回転数の指示がある。うまく合わせて「COOL」をねらえ！

スクラッチ音を切り替える！

「ゲーム中にスタートボタンを押すと、スクラッチ音が6音色の中から選択できるようになります。そこでさらにミュートしてターンテーブルを逆回転させると、スクラッチ音を変えられるんです。自分の好きな音でプレイできますから、慣れてきたらやってみてください(Hiro)」



自由自在に音色を切り替えできると、ムチャクチャかっこいいぞ！



SEGA PRESENTS たけちゃん & コニイの

プライズ P R A ☆ P A R A パラダイス

プライズGETターに大好評の『たけちゃんのプライズGET講座』。今回は、大型アミューズメントセンターに設置が始まった『スーパーグルグルステーション』を攻略だ！

ホームページもチェック！
<http://www.sega.co.jp/prize/>

たけちゃんが贈る！プライズGET講座 ー特別編ー



『スーパーグルグルステーション』はビッグサイズなので、大勢で遊べるよ。

プライズは好きだけど、どうしても自力でGETするのは難しい……。そんな人でも高確率で捕獲できちゃう夢のマシン『スーパーグルグルステーション』の設置が始まっているぞ。まだ一部の大型店舗にしか設置されていないけど、行く機会を作っても挑戦してみてね。今回お邪魔した東京ジョイボリスのような場所なら、プライズ以外の楽しみもあるので、夏休みの旅行にもピッタリ！

たけちゃん & コニイの わくわくプレゼント

たけちゃんのプライズGET講座も2回目を終了。今後、機種ごとの攻略法が知りたい人は、ぜひ質問のハガキを送ってね。もちろん、プレゼント希望のハガキも待ってます。紹介している【Present!】マーク付きのアイテムを、各セットにして3名ずつにあげちゃいますよ。希望者は、官製ハガキに【住

所・氏名・年齢・職業・電話番号・希望賞品名・コーナーの感想】を書いて、7月6日必着で送ってください！
〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリマガ編集部『プライズ☆パラダイス』
6月のプレゼント係

プライズの中心に高さを合わせてイイ!!

『スーパーグルグルステーション』は、景品を押し出すタイプのプライズマシンだ。つまりGETの秘訣は、景品の高さを見て、ちょうど中心位置にア

ームを合わせることに尽きる。景品は単体でお皿に乗って回っているのだから、ねらいやすい点もポイントだ。あせらずにねらって押し出せ！



低すぎてスカ…… 中心ならバッチリ！ 高すぎてスカ……

スペシャルチャンスを活用する!!

このマシンの最大の特徴は、何度でも同じ場所で遊ぶことでポイントを溜められること！ポイントが溜まれば、スペシャルチャンスとして大きなアームが使えるようになるのだ。



コイン投入でルーレットを回してポイントを溜めると……



スペシャルチャンスの大きなアームを使えば、非常に高確率でGETできる！

スーパーグルグルステーションで遊ぼう!

まだまだデビューしたての『スーパーグルグルステーション』。セガ店舗なら下で紹介する12店で稼働中だ。もちろん時期によって回っている景品も違うので、ドリマガで新作をチェックして出かけてね。

| 店舗名 | 住 所 | 電話番号 |
|----------------|--|--------------|
| セガワールドグリンシティ | 埼玉県川口市安行領根岸外谷田3180-1 | 048-284-7255 |
| 渋谷GIGO | 東京都渋谷区道玄坂2-6-161m Onビル2F～5F | 03-5458-2201 |
| 八景島カーニバルハウス | 神奈川県横浜市中区金沢8-1 | 045-788-9657 |
| 東京ジョイボリス | 東京都港区台場1-6-1 DECKS Tokyo Beach3F～5F | 03-5500-1801 |
| SEGA ARENA 豊橋 | 愛知県豊橋市藤沢町141 イトヨーカドー2F | 0532-47-4537 |
| セガワールド六地蔵 | 京都府京都市伏見区桃山町山下32 | |
| | 京都ショッピングセンタービルAM棟2F | 075-603-3220 |
| 京都ジョイボリス | 京都府京都市下京区烏丸通堀小路下東塩小路町657番地 JR西日本京都駅「新京都駅ビル」10F | 075-365-8778 |
| SEGA ARENA 浜大津 | 滋賀県大津市浜町2-1 浜大津アークス内 | 077-523-7015 |
| 心斎橋GIGO | 大阪府大阪市中央区心斎橋筋2-2-19 | 06-6213-8024 |
| セガワールドATCガルボ | 大阪府大阪市住之江区南港北2-1-10 ATC・*OS棟531号 | 06-6615-5363 |
| 広島GIGO | 広島県広島市中区本通3-5 | 082-541-6345 |
| 福岡ジョイボリス | 福岡県福岡市博多区住吉1-2-22 キャナルシティ博多4F・5F | 092-272-2248 |

スタッフとのコミュニケーションが重要!!

まるで回転寿司のような『スーパーグルグルステーション』。マシン内部にいるスタッフにお願いすれば、好みの景品を置いてくれる部分も同じなのだ。このマシン最大の攻略の秘訣は、スタッフとのコミュニケーションにありてことなんだよね。



わいわい楽しみながら
プライズGETだ!!



プライズで夏の準備始めよ~!

Present!



SUZU-SEA
スーパージャンボ抱きまくら



Present!

サンリオキャラクター
マスコットストラップ
サマースタイル

すしあざらし
風鈴



エビちゅ うちわで
パタパタぬいぐるみ



こばやしコレクション スーパ
ージャンボお祭りぬいぐるみ

6月~7月のプライズリスト

アンパンマン フィギュアライト/カリメロ サマースタイルぬいぐるみ/コカ・コーラ 携帯ストラップ/サンリオキャラクター アロハモップ/すしあざらしぬいぐるみ/スーパーホース GO! GO! ジョッキーぬいぐるみ/セサミストリート コレクションドールサマースタイル/セサミストリート スーパージャンボダンスコスチュームぬいぐるみ/タマ&フレンズ シーンぬいぐるみ/ドラえもん キャラクターおしゃべりタイマー/森永チョコボール キョロちゃん 日本の夏ぬいぐるみ/ルーニー・テューンズ スーパージャンボ浮き輪クロック/ルーニー・テューンズ パッケージスタイルサマーキーチェーンフィギュア

ディズニープライズで涼を演出!

Present!



くまのプーさん スーパージャン
ボアウトドアスタイルぬいぐるみ

ミッキー&ミニ
ミラックル



Present!

ミッキー&ミニ スーパ
ージャンボ ポップシンガー
スタイルぬいぐるみ



ザ・ナイトメア・ピフォア・
クリスマス レリーフグラス

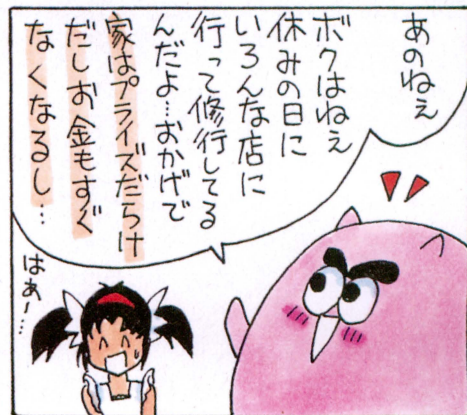
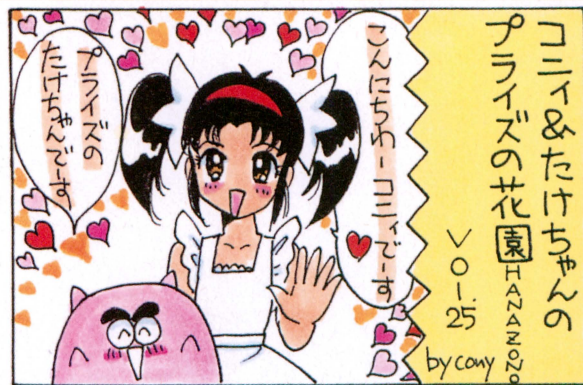
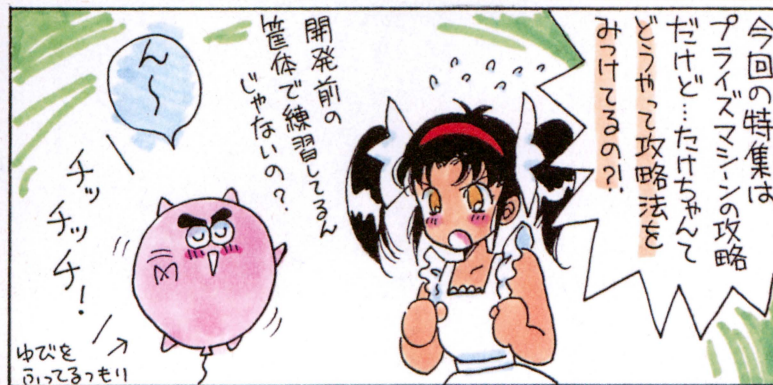


ミッキーマウス
ドリンクサーバー



6月~7月のディズニープライズリスト

くまのプーさん 仮装はばたぬいぐるみ/くまのプーさん コンバウトランチボックス/くまのプーさん 常夏スタイルぬいぐるみ/くまのプーさん リストウォッチVer.5/ザ・ナイトメア・ピフォア・クリスマス ミニフック/ダンボ シーンぬいぐるみVer.2/トイ・ストーリー2 バスタオル/パンピ ポップシンルバー メッシュバッグ/101匹わんちゃん キーチェーンマスコット2/101匹わんちゃん スーパージャンボふわふわぬいぐるみ/ミッキー&ミニ オールディーズスタイルぬいぐるみVer.2/ミッキーと仲間たち BMXライダースタイルぬいぐるみ/ミッキーと仲間たち ミニフォトフレーム付キーチェーンマスコット/ミッキーマウス シーンぬいぐるみ/ミッキーマウス ピーズストラップ



NOZOMI ANDO

安藤 希

「私のいる場所」

安藤希が変わろうとしている。これまで「芸能界という場にあまり執着のなかった」彼女が、映画『さくや妖怪伝』の主演を機に「表現すること」への欲求に目覚めたのだという——。その気持ちを宣誓するかのように自ら言葉を紡いだデビューシングルは、“新たな立ち位置”を見つけた彼女の、アーティストとしての力強さにみちている。

10代後半の女の子が歌う曲って、「あの人のことが好き」とか「やっぱり愛してる」みたいな歌詞が多いでしょう？ きっと恋愛モノのほうが売りやすいからだと思うんだけど……。

そうかもしれないですね。

でも安藤さんの曲はそういう詞ではない。ということは、スタッフの方からも「ここは恋愛モノで」と言われなかったわけですね？
それはとっても理解があることだと思うんですね。

そうですね。すごくありがたいです。もし歌をやらせていただけたら絶対に歌詞は自分で書きたかったんです。もともと詩や文章を書くのは好きなんですけど、それとは別に、**自分の本当の気持ちを表現する場がほしかったんですね。**
1年ぐらい前から、仕事でも「いつわりのない自分をあらわしていきたい」という欲求が強くなったんです。『さくや妖怪伝』をやらせていただいた影響が大きいんですけど。

今回の撮影はグアムだし、今まで写真集を4冊ほど出されてますが、水着ってないですね？

はい、水着はやりません。

それはどうして？

恥ずかしいからです(笑)。



DEBUT MAXI SINGLE
『PLACE』

発売中(2001年6月21日発売)
MAXI SINGLE : CRCP-10016
1,100円(税込)

- 01. PLACE
- 02. Revolution-21
- 03. PLACE(Instrumental)
- 04. Revolution-21(Instrumental)

プライベートでは今井美樹さんやEvery Little Thing のバード系を歌うことが多い、という彼女。しっとり落ちついた旋律の『PLACE』は“得意な方向”？かと思いきや「個人的にも好きなタイプの曲なんですけど、歌ってみたら、むずかしくて(笑)。むしろアップテンポな『Revolution-21』のほうがつかみやすかったかも」とのこと。『PLACE』はドラマ『LAST ALIVE』(テレビ東京系)のエンディングにも流れているので、ぜひ聴いてみてほしい。

安藤さんは自分のことを
どんなふうにも呼んでもらいたいですか？
「女優・安藤希」？
それとも「歌手・安藤希」？

う〜ん……。

「女子大生・安藤希」とか？

あっ、それシックリきますね。

ファッションに対するこだわりはありますか？

ラクチンであれば(笑)。シンプルなのが好きです。
最近とくにジーバンのラクさに気がきました。

じゃあ流行の股上の浅いのとかもはきます？

浅いほうが多いかもしれませんね。

おヘソとか出しちゃったりするんですか？

おヘソは出しません、さすがに(笑)。
お腹も冷えちゃうし……。



present サイン入りパンフ & CDセット

直筆サイン入りプレス用パンフレット(非売品)と
マキシシングル『PLACE』をセットにして1名様に
プレゼント。希望する方は①住所(〒)②氏名
(ふりがな)③年齢④性別⑤電話番号をハガキ
に書いて〒107-0052東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)「ドリマガ」編集
部「安藤希」係まで送ってください。応募締め切
りは2001年7月6日(金)まで(当日消印有効)。



本当の自分を出してもいい——。
そんな場所を見つけた気がします。





安藤 希

あんど う のぞみ

profile

【誕生日】

1982年8月3日(獅子座)

【血液型】

AB型

【生まれた場所】

千葉県

【趣味】

ピアノ、ショッピング

information

【DVD】

『PLACE』7月25日発売

(日本クラウン・1,500円)

【イベント】

デビューシングル発売記念

BIG DREAM CAMPAIGN

6月24日(日) 千葉・船橋:ららぽーと
センターコート

6月28日(木) 東京・秋葉原:ヤマギワソフト館

6月30日(土) 福岡:ベスト電気本店

7月1日(日) 福岡:HMVキャナルシティ

7月7日(土) 名古屋:新星堂名古屋店/
ヤマギワソフトナディアパーク店

7月8日(日) 広島:デオデオ本店/
フタバ図書 SOUND GIGA

7月25日(水) 東京・渋谷:TSUTAYA

【ファンクラブ】

オフィシャルファンクラブ準備局

☎03-5411-9382

【ホームページ】

ネットファンクラブホームページ

<http://www.andonozomi.com/>

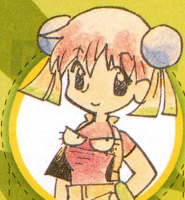
撮影 ● 毛利毅志
スタイリング ● 杉浦広美
ヘア・メイク ● 伏見 香

登場人物(?) 紹介



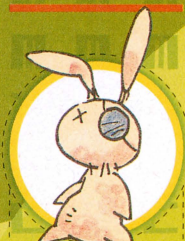
ぐるぐる

立派な科学者を目指す中学1年生。「ぶくぶくぞわぞわ」したモノが大好きでクリーチャーを造るのが趣味。



あおいちゃん 人面あおいさん

ぐるぐるが助手として生み出した変型(?)生物。胸に位置する人面「あおいさん」は別の人格をもつ。



うさぎ

袋にゲル状の細胞を詰めて造られたウサギ型生物。人間並みの知能を誇り、その常識感覚は主人を凌駕する。



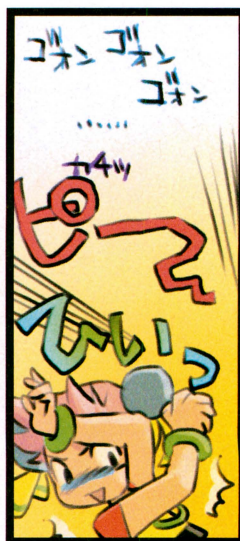
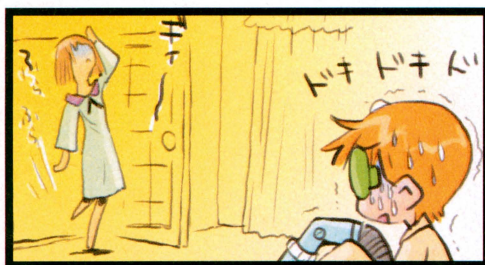
オダくん

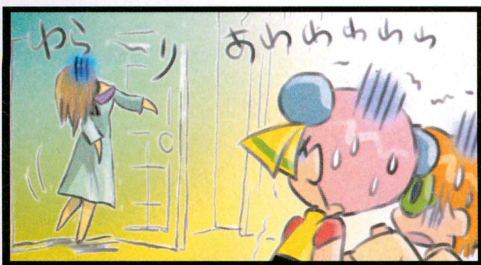
ぐるぐるが造った爬虫類タイプのクリーチャー。お調子者で大好きなトラブルメーカーとして知られる。

ぐるぐる クリーチャー

第47話 最近冷たいよ

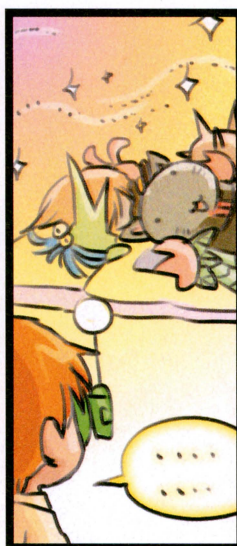
ウサギ





モチモチくん

腹足類タイプ生物。忍耐強くて働き者というクリーチャーの親。ダンディくんとデキている(?)という噂も。



ダンディくん

甲羅タイプ生物のクリーチャー。頑丈なように見えて、意外と壊れやすくで病弱。ちょっと人見知りな性格らしい。



ジョンPくん

ぐるぐるが違った番長型生物。思春期特有のモヤモヤを吸い取ることができ、硬派でアニメキ分の「よい不良」。

次回「ぐるぐりに
バリ・トウ・ドの
嵐が吹き荒れる!」

赤坂にきたままの ドリーム占い

6月22日(金)～7月12日(木)

◆◆◆赤坂にきたままの相性占い◆◆◆

気になるキャラとの相性占いコーナーで～す。占ってほしいキャラがいたらどんどんリクエストくださいね！ また、自分の星座との相性占いでもオッケーですよ。

♥ 相性の良い星座

おうし座の男性と一緒にいるととても心が休まる相手です。疲れた時は、食事にでも出かけてみては？

♥ 相性の悪い星座

おひつじ座の女性とは考え方が噛み合いません。結果あなたが損をすることになってしまいかも。



6月25日生まれ

「Close to～祈りの丘～」より咲坂麻衣さん

恋の悩みは年上の人に相談すると、いいアドバイスをしてもらえそう。告白は自分の気持ちを正直に伝えるようにしましょう。

わが家にニューフェイスが増えました。その名も「カリン」ちゃん。女の子のプレイリードック(!)なんです。まだ、2カ月の赤ちゃんなので、とっても寂しがりな甘えん坊。みんななかけてしまおうと寂しがって鳴くのです。好物はヨーグルト。ヘルシーでしょ？元気に大きく育ててほしいな♥



新しい家族です♥

おひつじ座

3/21～4/20生まれ



たび重なるアクシデントで、不安が広がってしまいうそう。気分転換に、昔の友人と会ってみると良さそうです。悩みごとのある人は、相談してみるのも良いですね。

ラッキーカラー 小豆色

ラッキーアイテム 編みバック

金銭△ 健康△ 愛情△ 仕事× 遊び○

おうし座

4/21～5/20生まれ



目標は最小限の力で、すんなり達成できそうです。そんな状況に物足りなさを感じてしまう人は、外でスポーツなどをするとより良いでしょう。健康運も上がりますよ。

ラッキーカラー 濃いオレンジ

ラッキーアイテム スポンジ

金銭△ 健康△ 愛情△ 仕事○ 遊び○

ふたご座

5/21～6/20生まれ



自分の力を出す方向を、見失っていませんか？ 少し離れた所から、自分の置かれた状況を見直してみましょう。解決の糸口は、他人に頼らず自分で見つけ出すこと！

ラッキーカラー 白

ラッキーアイテム ネイルアート

金銭× 健康○ 愛情△ 仕事△ 遊び△

かに座

6/21～7/22生まれ



なにかを成し遂げようとして、途中で挫折してしまいうそう。そんな事態を回避するには、まず焦らないこと。そして注意深く周りの状況を見るように心がけましょう。

ラッキーカラー 緑系

ラッキーアイテム 羽飾り

金銭○ 健康△ 愛情○ 仕事○ 遊び○

しし座

7/23～8/22生まれ



何事にも気分がついてゆかず、体調もすぐれない時期が続くそう。恋人との仲うまくゆかないかも？ 活気のある友人と出かけること、パワーが徐々に回復します。

ラッキーカラー 黄色

ラッキーアイテム だんご

金銭△ 健康× 愛情△ 仕事○ 遊び△

おとめ座

8/23～9/23生まれ



自分の力を過信しないように！ 色々と勉強しないと、テストや仕事で失敗することになってしまいます。恋愛運は好調なので、好きな人と一緒に勉強してみてもいいかも。

ラッキーカラー 茶色

ラッキーアイテム MD

金銭△ 健康○ 愛情○ 仕事△ 遊び△

てんびん座

9/24～10/23生まれ



好きなことを我慢することで、成功をつかむことができます。ストレスはかなりの量で、バランスをとるようにしましょう。金運が下降中、大きな買い物は慎重に。

ラッキーカラー 赤

ラッキーアイテム 白いハンカチ

金銭△ 健康○ 愛情○ 仕事△ 遊び○

さそり座

10/24～11/22生まれ



全般的に力不足を感じるかもしれません。でもこれは、自分を変えるチャンス。前からやってみたかったことを、始めてみましょう。少しずつ変化が起こるはずです。

ラッキーカラー 山吹色

ラッキーアイテム ヘビ皮

金銭○ 健康△ 愛情○ 仕事△ 遊び△

いて座

11/23～12/21生まれ



直感が芽えて、多くのチャンスを手に入れることができそう。ただし迷ったり決断時にその場から離れたと、幸運が逃げてしまうことに。あなたの力が必要なのです。

ラッキーカラー 紺

ラッキーアイテム 外国のコイン

金銭○ 健康○ 愛情○ 仕事○ 遊び○

やぎ座

12/22～1/20生まれ



次々と問題が起こりそう。でもそれ乗り越えて、得られるモノもあるようです。出費がかさみ、疲労感も絶えないようです。でもこれを我慢できれば、大きな喜びが。

ラッキーカラー 赤紫

ラッキーアイテム サングラス

金銭○ 健康△ 愛情× 仕事△ 遊び△

みずがめ座

1/21～2/18生まれ



物事はできるだけスピーディーに進めましょう。社会人は出勤時間を早める。そして学生は予習をして行くこと吉です。余った時間に、ステキなことが起こりそうですよ。

ラッキーカラー 金

ラッキーアイテム ろうそく

金銭△ 健康○ 愛情○ 仕事△ 遊び△

うお座

2/19～3/20生まれ



仕事もプライベートも絶好調！ でも旅行など遠出は事故や病気の暗示が出ているので、注意が必要です。デートは野外よりも、室内のほうが運氣が良いようです。

ラッキーカラー 銀

ラッキーアイテム ピンクの花

金銭○ 健康○ 愛情○ 仕事○ 遊び△

ドリマガ

読者プレゼント

応募のきまり

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の番号と賞品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2001年7月12日(当日消印有効)。発表は本誌2001年8月10日発売号上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。(TEL 03-5549-1162)

※ただし、「ドリマガ表紙月間ベストレカ」の制作と発送が遅れ、当選した皆様にはご心配をおかけしております。6月~7月上旬にはお手元に届くよう準備中ですので、当選された方はもうしばらくお待ちください。

注: 雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 ドリームキャスト 対応ソフト

提供: 編集部



15名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは2001年7月12日までに発売されるドリームキャストソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。(限定版や通販専売タイトルは除きます) ※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「クレイジータクシー-2」 Tシャツ

提供: ヒットメーカー

文字とイラストがオシャレにデザイン。「クレイジータクシー-2」のTシャツです。ステキに着こなそう!

3名



3 「セガガガ」 ステッカー

提供: セガ

キャラやロゴはもちろんだけど、社名までもシールになっているステッカー。どこをとってもファン泣かせな逸品です!

5名

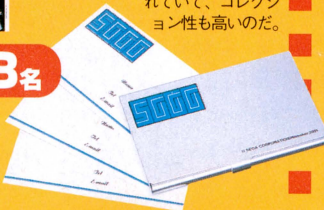


4 「セガガガ」特製名刺ケース

提供: メッセサンオー

これはすごい、ファン必携! これで名刺をさし出されたらおもしろにやりにしてしまいませんか? 白名刺の裏側には名作ゲームがプリントされていて、コレクション性も高いのだ。

3名



5 “ドリマガ” オリジナルTシャツ

提供: 編集部

ドリマガ編集部オリジナルグッズ。まずはTシャツを作ってみました。『ドリマガ』をこれからもよろしくね! (デザインは予告なく変わる場合があります。)

10名



MARCH BEST!!

50名



6

ドリマガ表紙月間ベストレカ3月ベスト 「サクラ大戦3~巴里は燃えているか~」

大人気の「サクラ大戦3~巴里は燃えているか~」シリーズの中でも、もっとも人気の高かったのはこの表紙! やはり巴里花組全員集合のイラストが人気の秘訣か!? 全ブレに応募できなかった人、チャンスです!

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

※バックナンバーのお問い合わせは弊社営業(TEL) 03-5549-1200までお願いします。(平日の午後1時から5時まで)

STAFF

編集長 西村 亨/副編集長 三枝昭太/デスク 福田和恵子/編集スタッフ 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 梅田浩二 黒谷慶太 砂金雅彦 松本真弓 吉岡要也 上野俊一 田代泰之 池田康隆 元澤利明 平野美裕/編集協力 ターニングポインツ(福元徹也 渡辺智子) マーサスグループ(伴 勝) くまぐま団(岩井 翼 吉田浩幸 山田 功) オープン パーティ 冒険企画局(松野桂司 富永民紀) タルカス(五十嵐浩司 小林道雄)/ライター 佐々木功一 榎原 智 岡崎崇子 小賢 誠 須野彰彦 石田文雄 上田裕生 作山哲夫 まさ 政岡大介 森聖一郎 飯田REI 榎村美和子 金子光晴 佐藤範英 倉橋和也 穴戸晃男 大地 将 阿川真由美 本澤 徹 山口和則 徳弘 隆 出口裕子 大友 順 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡 井裕品 落合康好 打田 拓 赤坂零士 加島 綾 鈴木貴博 竹下バサ 鈴木トイズ 鹿島浩文 北村光広 山口貴志 澤田 大 菅 敦浩 森 泰彦 池田弘典 酒井昭一 遠藤恭子/レイアウト 村田雅英(Stone Age) 渡辺 縁 中沢 孝 黒川修二 加藤第二 湖川安芸子 藤原亜希 スタジオ・ピー・フォー(藤瀬典夫 藤澤久美子) 吉田正人 大橋広史 本友秀西 森田 スタジオ・キャップ 北山貴代 萩原宏宣 二階堂麗史(くまぐま団) 安藤尊子 今村ナヲミ 中 直行 佐藤祥子 小谷中一愛(呉事務所) 吉岡美和子(SKIP) 上林将司(チタンハッス)/フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林 伸 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川結雄 松永和章 遠藤 勝 深澤まゆみ 吉田希希子 スタック 青森直樹 小安勇次 牧田隆志 藤倉孝幸 斎藤義典/イラスト 八重彩彰蔵 小島伸行 吉村勇子 中村久男 香洲 謙二/DTP ロイヤル企画/校正 フィールドアップ/広告営業 辻 順一 足立静香 長江正陽/広告進行 坂田和香子/販売営業 中嶋和史/印刷 凸版印刷株式会社

●ドリマガ編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用としてご了承ください。

5月25日号のプレゼント当選者

- 1: ドリームキャスト対応ソフト(15名)
栃木県/山井克也、埼玉県/奥田賢治、山口県/長谷川草、岩手県/大森秀人、岐阜県/有村道明、大阪府/熊谷卓、千葉県/宮澤有紀、愛媛県/神崎潔、岡山県/滝川和哉、静岡県/若本裕治、香川県/中村麻紀、東京都/米沢寛治、大阪府/西川勝明、神奈川県/島崎伸、石川県/前田謙
- 2: ドリームキャストコントローラ+ビジュアルメモリセット(ピンク色)(5名)
大阪府/安藤幸一郎、東京都/梶原仁智、千葉県/天野勇輝、長野県/若佐憲夫、兵庫県/森永恭子
- 3: 「HAPPY★LESSON」シングルCDセット(2名)
大阪府/枝重知沙、茨城県/河原哲也
- 4: 「ドリマガ」オリジナルTシャツ(10名)
青森県/梅沢晃弘、埼玉県/横井清孝、北海道/荒井将、東京都/大塚雅文、福岡県/原中隆介、和歌山県/上原孝光、大阪府/大谷昌広、鳥取県/八田正孝、新潟県/戸田朝香、宮城県/小泉慎也
- 5: ドリマガ表紙月間ベストレカ2月ベスト「シェンムーII」(派とクン)(25名)
大阪府/平田卓也、大阪府/尾崎孝行、島根県/和泉幸治、東京都/原口あり、富山県/布目浩治、東京都/関勇気、東京都/齋藤健志、岡山県/赤澤昌子、埼玉県/清水春、大阪府/加藤真生、千葉県/藤原義典、長野県/平林千香、大阪府/松浦和子、香川県/森下繁英、東京都/中村静江、愛知県/加藤大助、千葉県/浦井弘明、大阪府/野村泰、栃木県/大川聡、埼玉県/青澤克則、埼玉県/藤田純生、愛知県/柿野真二、東京都/佐藤博之、山梨県/和田翼、長野県/高橋雄一

本誌の内容に関するお問合せは **03-5549-1162**

平日の午後4時から6時まで

次号予告! ビックリの連続!! “あの”タイトルが続々と発表!

ドリマガ

2001年7月27日号は……!?

INFORMATION

「たいっちょー!! いやあ、久しぶりに200ページなんていうボリュームのある今号の『ドリマガ』でしたが、作るほうも大変でしたね」「むむ。とはいえ、これもネタがたくさんあるという喜び。次号もなんとビックリ、今の段階からマジで読み応え満載!!」とはいえ、今は第24金曜日発売の『ドリマガ』。次の号までなんと3週間も空いてしまわないですか!! たいちょう、早く週刊化を!!」「へ? そ、そんな話か?」「いやあ、ボクは知りませんが(笑)」「ま……、とはいえ今は休息も必要じゃ。その分、次号もバッチリお届けしまっせー!!」「ドリマガ企画記事もあかわず絶好調! 乞うご期待なんだっ」

<ドリマガ特別企画>

鉄拳 vs バチャファイター 後編

<発売直前!>

スーパーロボット大戦α for Dreamcast

<あの真相が判明する!>

シェンムーII

カナリア~この想いを歌に乗せて~

炎聖母~The Virgin on Megiddo~

ダビつく2

ほか、まだ書けないタイトルが続々公開へ!!

<特別企画~もう一度「サクラ大戦3」>

キャラ別声優インタビュー信頼度獲得フーチャート!

第2回 島津冨子とグリーンス・ブルーメール

※内容は変更になる場合があります。



7月27日号は **7月13日(金曜日) 発売です。**

美少女恋愛アドベンチャー

ミス・ムーンライト



主人公の家に突然やって来たのは、中東某国のお姫様 サンディ。
内乱中の祖国の反乱軍組織に襲われる主人公とサンディは、いつしかお互いに惹かれあってゆき、やがて愛を確かめあう。
時は過ぎ、サンディの祖国の情勢は安定し、サンディは主人公の前から去っていってしまう。
しばらくして、サンディがあらためて日本に留学して来ることを知った主人公とその仲間達が様々なラブストーリーを展開してゆく。そして、主人公とサンディは・・・

僕はきつと、君を守る。



Miss Moonlight

ミス・ムーンライト

- ★かつてないハイクオリティなグラフィックを実現！
- ★濃密なシナリオによるマルチエンディング方式採用！
- ★個性的なヒロインたちがフルボイスで語りかけます！

●2001年6月下旬発売予定● ●希望小売価格¥6,800(税別)●

★予約キャンペーン実施中！詳しくは店頭にて★

発売・販売元：加賀テック株式会社

〒101-0021 東京都千代田区外神田2-5-12 タカラビル4F

お問い合わせ ☎ 03-5297-5670

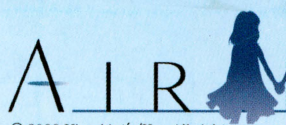
企画・開発元：株式会社シュピール

SEGA、Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。

© 2001 naxat/SPIEL CO.,LTD.

ピンクナグザット
naxat

[Spi:1] Amusement
Creative
Power



© 2000 VisualArt's/Key All rights reserved.

The days which are wrapped in the scene of summer and to pass gently
An encounter with the girls repeated in the sunlight
Summer continues to where as well
She is waiting in the air



夏の情景に包まれて、穏やかな流れる日々。
陽射しの中で繰り返される、少女たちとの出会い。

夏はどこまでも続いてゆく。
青く広がる空の下で。

彼女が待つ、その大気の下で。

2001年夏、発売予定



© 2001 Visual Art's/Key/NECインターチャネル



NECインターチャネル株式会社
アミューズメントグループ

〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
ホームページ「@fun」<http://www.neic.co.jp>
ユーザーサポート受付：03-3293-7008
(月～金曜日、午後1時～6時、祝日、休日を除く)



Printed in Japan

T1126422070557

雑誌26422-07/13

本体524円

2001年7月13日発行(第2・第4金曜日発行) 第18巻17号通巻337号 発行人・稲葉俊夫 編集人・前田 徹 発行・ソフトバンクパブリッシング株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 電話 営業 03-5549-1200 編集 03-5549-1161